

EDSON ALMEIDA COSTA

CYBERPUNK NA INDÚSTRIA DE ENTRETENIMENTO

EDSON ALMEIDA COSTA

CYBERPUNK NA INDÚSTRIA DE ENTRETENIMENTO

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao
Curso de Comunicação Social, Habilitação:
Produção Editorial, como requisito parcial
para obtenção do grau de Bacharel.

Profa: orientadora: Terezinha de F.C. de Souza

Belo Horizonte
Centro Universitário de Belo Horizonte UNI-BH
2008

Ata de aprovação



DEPARTAMENTO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO
CURSO DE COMUNICAÇÃO SOCIAL - PRODUÇÃO EDITORIAL

ATA DE DEFESA DE MONOGRAFIA FINAL DE CURSO

Edson Almeida Costa

Às 19 horas do dia 19 de junho de 2008, reuniu-se no Centro Universitário de Belo Horizonte a Banca Examinadora de Monografia, constituída de orientadora designada para o trabalho, e professora convidada, para julgar o trabalho final do aluno, **Edson Almeida Costa**, intitulado **“Cyberpunk na indústria de entretenimento”**, requisito parcial para a obtenção do grau de Bacharel em Comunicação Social, habilitação em Produção Editorial. A orientadora, Prof^a. Terezinha de Fátima Carvalho de Souza, abriu a sessão apresentando a banca e o candidato, que teve cerca de 15 minutos para apresentação do trabalho (construção do objeto, procedimentos metodológicos e aplicação na formação profissional). A examinadora convidada, Prof^a. Luciene dos Santos teve 15 minutos para proceder à argüição. Após os comentários finais da orientadora, o aluno se retirou da sala para deliberação da nota. Ao conjunto da monografia e da apresentação, a banca atribuiu o valor de 16 pontos (dentre os 25 pontos correspondentes à defesa). O resultado final foi então comunicado publicamente pela banca, que em seguida encerrou-se com a assinatura da presente ata.

Belo Horizonte, 19 de junho de 2008.

Prof^a. *Terezinha de F. C. de Souza*
– Terezinha de Fátima Carvalho de Souza - orientadora

Prof^a. *Luciene dos Santos*
MS – Luciene dos Santos – examinadora

Ludmilla Soares
Prof^a Ludmilla Skrepchuk Soares
COORD DO CURSO DE PRODUÇÃO EDITORIAL

Dedico este projeto monográfico as pessoas que me apoiaram entre eles a minha família, amigos próximos e a minha namorada por me fazer acreditar na realização e conclusão.

A imaginação dos autores está presa ao tempo e à sociedade em que eles vivem.

Isaac Asimov

Lista de Ilustrações

Figura 1 – Ilustração do personagem Killy.....	30
Figura 2 – Ilustração do Net Gene Terminal.....	30
Figura 3 – Ilustração da personagem Cibo.....	32
Figura 4 – Ilustração da personagem Sanakan.....	33
Figura 5 – Ilustração do personagem Davine Lu Linvega.....	34
Figura 6 – Ilustração dos personagens Meave e Ivy.....	35
Figura 7 – Ilustração de um fazedor de clones.....	35
Figura 8 – Ilustração dos construtores.....	36
Figura 9 – Ilustração da Agência Governamental.....	37
Figura 10 – Ilustração do personagem Dhomochevsky.....	38
Figura 11 – Ilustração da arma de efeito crítico.....	39
Figura 12 – Teste de conexão provisória utilizando cobaias.....	42
Figura 13 – Ciborg.....	42
Figura 14 – Cápsulas de fuga.....	43
Figura 15 – Sanakan.....	43
Figura 16 – Presidente do Capitólio.....	44
Figura 17 – Cenas.....	44
Figura 18 – Cenário.. ..	45
Figura 19 – Alien... ..	45
Figura 20 – Nascimento de um safeguard.. ..	46
Figura 21 – Composição de Cibo.. ..	46
Figura 22 – Seres de Silício.....	47
Figura 23 – Criação do personagem Dhomochevsky.. ..	48
Figura 24 – Cenário	48
Figura 25 – Transição de cenários.. ..	48
Figura 26 – Hans Bellmer.....	49
Figura 27 – Composição do personagem Davine Lu Linvega.....	50
Figura 28 – Composição de Safeguard.....	52
Figura 29 – Criação de Safeguards.....	52
Figura 30 – Kowloon Walled City.....	53
Figura 31 – Composição de cenário.....	54
Figura 32 – Antonio Sant´ Elia.	55

Figura 33 – Visão e construção de cenário.	55
Figura 34 – Piranesi.	56
Figura 35 – M.C Escher..	57
Figura 36 – Layout do site Dhomowski Gallery.....	58
Figura 37 – Inspiração para Dhomochevsky.....	58
Figura 38 – Celacanto.	59
Figura 39 – Celacanto e Dhomochevsky..	59
Figura 40 – Celacanto.....	60

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....	10
2 CONTEXTO CULTURAL	
2.1 Indústria Cultural.....	13
2.2 Ciberespaço.....	15
2.3 Cibercultura.....	16
2.4 Realidade Virtual à Ficção Científica.....	19
2.5 Contracultura.....	21
2.6 Cyberpunk.....	23
2.7 Atitude <i>cyberpunk</i> como instrumento de entretenimento.....	25
3 DESCRIÇÃO E ANÁLISE DE BLAME! E SUAS PRINCIPAIS REFERÊNCIAS	
3.1 A série Blame!.....	27
3.2 Sobre o autor Tsutomu Nihei.....	27
3.3 Personagens e elementos.....	29
3.4 Fontes referenciais de Tsutomu Nihei para a criação e Concepção de Blame!.....	40
3.4.1 Artistas Plásticos.....	41
3.4.2 Autores e roteiristas.....	50
3.4.3 Arquitetura e arquitetos.....	52
3.4.4 Artista gráfico.....	56
3.4.5 Dhomochowski Gallery.....	57
3.4.6 O mistério do Peixe Celacanto.....	59
3.4.7 Cópias ou referencias?	60
4 CONCLUSÃO.....	63
REFERÊNCIAS.....	65
ANEXO.....	67

1 INTRODUÇÃO

Cada momento da história da humanidade está imbuído em simplificar as técnicas onde tentamos aperfeiçoar a produção do trabalho fazendo destas ferramentas, uma extensão do corpo humano. A cultura contemporânea aliada às novas tecnologias vai abrir uma nova relação entre a técnica e a vida social.

O tema proposto sugere uma análise sobre um mangá (história em quadrinho japonês) que se encontra em uma sociedade futurista em que suas tendências, de organização e vida são regradas a partir das novas tecnologias em seu processo evolutivo. A cada dia que passa, os meios de comunicação tornam-se mais digital e então surge uma gama impressionante de projetos veiculados a estas novas tecnologias, onde encontramos o termo *Cyberpunk*, que surge e configura sua estrutura e organizada pelas tecnologias oferecidas nos dias de hoje, não há barreiras para o desenvolvimento das idéias que se podem construir, sendo por histórias em quadrinhos, livros, filmes, series de TV, etc. Uma nova cultura que exprime os valores atribuídos aos grupos formados para disseminar a informação pelos meios de comunicação de massa. Na medida em que, ao retratar o futuro, a ficção científica tende a discutir as implicações sociais da ciência e da tecnologia no presente, para muitos, o *cyberpunk* seria uma reflexão política assim como a expressão estética e cultural daquilo que chamamos de sociedade pós-moderna.

A cibercultura está entrelaçada no nosso cotidiano, em um mundo altamente tecnológico (pilar importante para a difusão da informação) e aprimoramento de técnicas e ampla relação no conviver das pessoas nessa imensa aldeia global. Este desenvolvimento acelerado e com a convergência dos meios de comunicação conseguiu reunir uma grande gama de informações em apenas um aparelho, que revolucionou o séc. XX – o computador ou PC (*Personal Computer*). Este aparelho conseguiu uma dimensão astronômica para uma sociabilidade que marca e propaga novos estilos e sentidos para a vida pós-moderna. Hoje em dia, ter um computador em seu lar é essencial para se tornar incluso na era digital.

Este trabalho monográfico teve intenção de melhor compreender o movimento *cyberpunk* integrado a cibercultura. Por trazer uma nova impressão de racionalidade, prevalecendo o imaginário, a funcionalidade e estética como formas de estereótipos criados munido à tecnologia e as novas produções de estilos, este movimento movido

por jovens que procuram novas experimentações e buscam uma identidade que se encaixa perfeitamente nas implicações que serão apresentadas. Devido à construção semiótica e signos que usamos como representação para compreender a realidade, a sociedade cria manifestações de como será o futuro, tendo como suporte a ficção científica que recria um futuro de possibilidades e previsões de como será as nossas vidas. Com o aprimoramento da tecnologia, esta idéia nos permite vislumbrar estes padrões que podem acarretar em uma vida caótica e dominada por grandes corporações alimentadas pela cultura de massa.

O nosso estudo de pesquisa pretende analisar o *cyberpunk* – subgênero da ficção científica, onde suas idéias e políticas permitem a experimentação de novas sensações, através de estímulos psíquicos, podendo uma maior interação com a máquina agora imbuída de tecnologia de ponta e IA (*Inteligência Artificial*). Diversos são os meios nos quais o *cyberpunk* é apresentado para o público, dentre eles temos filmes, histórias em quadrinhos, mangás (quadrinho japonês) e séries de TV. Os *Cyberpunks* querem mostrar como a sociedade está germinando esta cultura que já procura novas formas de comunicação, com a mistura das novas tecnologias.

Podemos perceber possibilidades para a criação de novos produtos ligados ao movimento *cyberpunk* em diversos meios da comunicação entre elas, a mídia eletrônica, digital e impressa. Os *cyberpunks*, por trazerem em sua bagagem, idéias e ideais produtivos em visualizar um novo mundo regrado por máquinas, IA (*Inteligência Artificial*) que através de uma representação na ficção científica, é mostrar uma vida de interação, onde a máquina encontra-se em todas as transições e evolução do ser humano. Esse modelo de realidade e o avanço acelerado da tecnologia de ponta nos remetem para crer que tudo em seu universo (cibercultura, ciberespaço) pode ser utilizado para desenvolver em uma realidade virtual, computação gráfica, protótipos, *websites* e livros que podem ser utilizados para compreender a realidade em que vivemos.

Poderíamos pensar que o movimento *cyberpunk* traz novas possibilidades para a cibercultura?

O objetivo geral é mostrar o estilo e subgênero cyberpunk, como forma de interação nas diversas formas de entretenimento localizando onde os desenhistas, autores podem atuar no mercado editorial e de entretenimento como fator social.

Nos capítulos apresentados mostra-se, como o aparecimento deste gênero/estilo está ligado às previsões de como a sociedade esta caminhando, desde o surgimento da revolução industrial e a otimização mecanizada e as novas tecnologias que possibilitam uma versatilidade em sua produção.

Em seguida apresenta-se o objeto de pesquisa e as suas referências para a criação e concepção deste trabalho monográfico, em que temos a internet como pilar importante, que prolifera novos recursos em sua rede de informação e interação. Encontramos também o termo ciberespaço que é a possibilidade de navegar em uma rede de informação sem fim e também a cibercultura, onde estão às tribos urbanas distintas nas quais cabe ao usuário se entreter com o que busca, podendo criar novos conceitos e formas de interação onde a aproximação se torna mais eficaz devido ao afastamento no próprio globo terrestre.

2. CONTEXTO CULTURAL

2.1 Indústria Cultural

Adorno cunhou de Indústria Cultural, o conceito antes adotado como “cultura de massa” em 1947. Sabemos que o foco de análise é colocar a Indústria Cultural como forma de dominação burguesa de produção de uma cultura, para a massa que, alienada, só lhe resta consumir. Uma cultura que surgiu aliada a *mass media*, que se multiplicou em diversos formatos e veículos.

Fica visível que seus produtos tentam de certa forma massificar seus consumidores, tirando deles a capacidade de argumentação, valorizando apenas o seu ego. O individualismo gerado pelos bens de consumo traz junto, status para uma inserção em grupos sociais ou realização pessoal.

Cada produto apresenta-se como individual; a individualidade mesma contribui para o fortalecimento da ideologia, na medida em que se desperta a ilusão de que o que é coisificado e mediatizado é um refugio de imediatismo e de vida. (ADORNO, Theodor. 1968 p.289).

Adorno conclui afirmando ainda sobre a Indústria Cultural:

Ela vive, em certo sentido, como parasita sobre a técnica extra-artística da produção de bens materiais, sem se preocupar com a determinação que a objetividade dessas técnicas implica para a forma intra-artística, mas também sem respeitar a lei formal da autonomia estética. (ADORNO, Theodor, 1968 p.290)

Adorno faz pensar que os produtos feitos pela Indústria Cultural utilizam os meios de comunicação como canal de divulgação e propagação e desta forma sem tentar uma fuga desesperada em prol de uma conscientização urbana mesmo sendo massificada, ela interliga todos os parâmetros para traduzir em poder de venda, assim sua imagem através de personagens e produtos aliena devido à uma reprodução mecanizada sem fins “racionais”. Indústria Cultural dissemina em escala mundial seu espírito dominante.

Confundir o fato estético e suas vulgarizações não traz a arte, enquanto fenômeno social, à sua dimensão real, mas freqüentemente defende algo que é funesto por suas conseqüências sociais (ADORNO, Theodor. 1968 p.291).

A Indústria Cultural apenas reproduz suas manifestações por buscar a alienação através de seus produtos, uma forma consumista onde sua ideologia se sobrepõe. Transmitir esta fase “funesta” de consumo desenfreado demonstrando sua importância perante a sociedade ao serem feitos inúmeros produtos que são reproduzidos em massa e que levam a um consumo sem medidas e uma alienação materialista.

As elucubrações da indústria cultural não são nem regras para uma vida feliz, nem uma nova arte da responsabilidade moral, mas exortações a conformar-se naquilo atrás do qual estão os poderosos. (THEODOR W. Adorno. 1968 p.293).

Adorno como filósofo reconhece que a sociedade segue estes padrões de vida movidos de idéias e difusão generalizada. Sua base de sustentação gera um conformismo, onde os poderosos e detentores do conhecimento transformam tudo em produtos de consumo e interesse de todos.

Contudo a Indústria Cultural é ilusória por tentar padronizar comportamentos criando assim um controle por permear-se na cultura social e intelectual, facilitando a alienação. Então, devido às relações entre a sociedade e a Indústria Cultural, estas idéias de vida de consumo tornam-se efêmeras e viciantes, pois baseadas em uma vida de individualismo, alimentam o ego do ser humano gerando mais consumo.

A padronização e a divulgação da informação geram uma alienação em larga escala onde a Indústria Cultural impõe uma condição de cultura e individualidade trazendo um conformismo que substitui a consciência.

A presença da Indústria Cultural constrói uma realidade na qual o consumismo é fator primordial e os meios de comunicação reproduzem a informação de forma padronizada em seus diversos suportes (televisão, rádio, internet) até chegar ao consumidor que sem refletir aceita e assim cria-se um controle e dependência, impedindo que os indivíduos sejam capazes de julgar e decidir conscientemente e obscurecendo as pessoas formadoras de opinião.

Devido a massificação acelerada, a Indústria Cultural utiliza-se da internet, já que muitas empresas hoje em dia fazem seus trabalhos e pesquisas utilizando-se da rede mundial de computadores para a otimização do seu processo evolutivo de vendas, de forma que com um simples toque pode-se acessar dezenas de portais, construindo uma teia de dados que chamamos de ciberespaço.

2.2 Ciberespaço

O ciberespaço. Uma alucinação consensual vivida quotidianamente por dezenas de milhares de operadores em todos os países... Uma representação gráfica de dados extraídos das memórias de todos os computadores de sistema humano. Uma complexidade impensável. Traços de luz dispostos no não-espaço do espírito... William Gibson – (LEMOS, André. 2004 p 127).

Ciberespaço é onde ocorre todo o processo de virtualização de dados dentro da rede mundial de computadores, em que o seu poder faz a informação se propagar nas diversas mídias, conectando-se com outros computadores e de forma ampla, onde, o indivíduo torna-se gerador da informação e também receptor. Através de *hiperlinks*, as informações podem se tornar mais completas, mesmo que estes *hiperlinks* levem à outros textos, pois, sua idéia não será linear e sim construída por usuários que procuram complementar e introduzir novas idéias deixando mais completo, podendo levar a qualquer outro assunto com muita ou pouca referência. Assim com o surgimento desta teia de informações e saberes ficam mais simplificadas as buscas pelo que se procura, reforçando o poder da internet como veículo de informação e comunicação.

O ciberespaço cria um mundo operante, interligado por ícones, portais, sites, permitindo colocar o poder de emissão nas mãos de uma cultura jovem, tribal, gregária que vai produzir informação, agregar ruídos e colagens, jogar excesso ao sistema. (LEMOS, André. 2004, p. 87)

O ciberespaço é um espaço sem dimensões, um universo de informações navegável de forma instantânea e irreversível. Após dois séculos de industrialização moderna, que insistiu na dominação física de energia e matérias e na compartimentalização do tempo, surge então um novo tempo.

O ciberespaço é visto como potencializador das dimensões lúdicas e eróticas, hedonistas e espirituais na cultura contemporânea. Com o

advento da cibercultura, a cultura contemporânea se coloca perante uma verdadeira “info-gnase”, um rito de passagem em direção à desmaterialização da sociedade pós-industrial. (LEMOS, André, 2004, p. 131)

2.3 Cibercultura

Conjunto de técnicas (materiais e intelectuais), de práticas, de atitudes, de modos de pensamento e de valores que se desenvolvem juntamente com o crescimento do ciberespaço. (LEVY, Pierre.1999 p. 17)

Com o surgimento da internet, se tem a possibilidade da introdução da cibercultura na sociedade que ocorreu através de computadores ou PC (*Personal Computer*) em meados dos anos 70, quando sua função era mais que fazer cálculos de dados. A característica da cibercultura está na descentralização da produção material de bens de consumo e por oferecer a informação como base em seus processos de comunicação, trazendo a possibilidade através do virtual, da ação e interação de forma ampla onde o acesso só pode ser feito por aqueles que detêm os aparatos tecnológicos para buscar tais dados.

Assim a sua busca por dados na rede, torna-se infinita por utilizar *links e* hipertextos que nos remetem a uma nova procura, nos aprofundando em seu ambiente de códigos binários. A forma de compartilhamento fez da cibercultura, peça chave e importante por tornar o computador uma ferramenta para a propagação de idéias, músicas, fotos, filmes, softwares livres e difusão do conhecimento, para nos determos aqui em seus conhecimentos mais nobres.

Estes bancos de dados podem nos ajudar em complementar, desenvolver e construir respostas hoje imagináveis devido à virtualização dos dados que podem viajar a qualquer parte do mundo e pelo processamento que se torna mais dinâmico e eficiente. Pessoas de qualquer lugar do mundo podem acessar, através de um computador, dados que poderão ajudá-lo na elaboração de pesquisas dentro da rede.

Desta maneira a sociedade está em processo de crescimento, ampliando seu banco de dados de informação, gerando conteúdo e conhecimento, pois este recurso oferecerá novas possibilidades de respostas pelo o que se procura, além de melhorias conceituais e teóricas que podem ser exploradas dentro da cibercultura. Muitos aspectos são estudados dentro da cibercultura e este trabalho monográfico apenas enfatiza como a

cibercultura pode instruir usuários de acordo com a sua tribo ou identidade a que ela pertença nesta rede de informação.

Encarna, por fim, o ideal de cientistas, de artistas, de gerentes ou de ativistas da rede que desejam melhorar a colaboração entre as pessoas, que exploram e dão vida a diferentes formas de inteligência coletiva e distribuída. (LEVY, Pierre, 1999, p. 24)

A Indústria Cultural utiliza a cibercultura para criar nichos em um mundo infinito de dados de representações e conteúdos simbólicos permitindo uma de navegação livre, podendo atingir seus receptores e reproduzir seus produtos. A cibercultura é fruto de uma crescente troca social sob diversos formatos - de fóruns e *chats* à *weblogs*, de *fotologs* à troca de mensagens SMS (serviços de mensagens curtas), do Orkut (*website* de relacionamento) aos sistemas mais genéricos de troca *peer to peer*, (P2P) – Par a Par – sistema de compartilhamento onde cada computador pode ser um servidor ou cliente. Em outras palavras, programas que possibilitam a distribuição de arquivos em rede, permitindo o acesso de qualquer usuário dessa rede a este recurso, dos jogos eletrônicos em linha à atividade acadêmica.

A evolução da *web* que vem melhorando com as atualizações permite conhecer as vantagens trazidas em sua interface. *Web*, *web 2.0* (segunda geração de interação online), buscam tornar mais dinâmicos os serviços prestados por sites e serviços *online* como Messenger – conversa instantânea (MSN) e *web 3.0*. Os ambientes do *World Wide Web*, são sofisticados e a mediada que se tornam mais interativos, os usuários e os próprios donos destes serviços colaboram para a organização e funcionalidade de seu conteúdo. A *Internet* torna-se ponto de referência para análise e ampliação para estas novas transformações que fazem destes territórios virtuais, fontes ricas de informação e de uma inteligência coletiva.

O crescimento da multiplicidade de mídias, a multiplicação de suas mensagens e fontes foi dando margem ao surgimento de receptores mais seletivos, individualizados, o que foi sem dúvida, preparando o terreno para a emergência da cultura digital, na medida em que esta exige receptores atuantes, caçadores em busca de presas informacionais de sua própria escolha. (SANTAELLA, 2004. P 68).

Isto explicita como os meios de comunicação e *world wide web* (*www*) produzem em larga escala as informações que são selecionadas por cada usuário e ele mesmo pode ser

fonte dessa informação, por ser o primeiro a disseminar no ciberespaço. Uma grande referência para a reprodução da informação esta nos *Blogs* (diário online) que divulgam estas informações permitindo atingir seus receptores de forma direta, fazendo dos *blogs*, pioneiros para tal desenvolvimento informacional. Como a cibercultura é um terreno descentralizado e com largo espectro de informações, a procura para a reprodução de novos produtos e criações é sempre bem vinda, já que seus receptores tentam aprofundar-se em suas idéias fazendo dela uma forma de entendimento e compreensão da realidade.

Sua contextualidade consiste em criar uma nova era para o desenvolvimento, pois, sendo a internet - de acesso mundial, existirá uma relação em criar uma inteligência coletiva devido ao volume de informação trabalhado junto à cibercultura. Esta idéia nos faz crer que a sociedade está avançando com tecnologias super avançadas e melhoradas, cujo domínio torna-se poderoso e manipulável pelas empresas que produzem produtos e bens materiais criando uma dependência.

Pierre Lévy foi percussor por mostrar os dois lados da cibercultura – o lado venenoso que estimula a crítica e conflitos por interesses pelo poder e o lado prazeroso por introduzir a digitalização da informação, hipertextos, hipermídia, novas formas de movimento social e a inteligência coletiva como podemos analisar no trecho abaixo.

Sua eficácia contribui para acelerar a mutação em andamento e para isolar ou excluir ainda mais aqueles que dela não participarem, a inteligência coletiva é um projeto ambivalente. Permanece, contudo, como o único programa geral visando explicitamente o bem público e o desenvolvimento humano que esteja à altura das questões colocadas pela cibercultura nascente. (LÉVY, Pierre, 1999. p 200)

O que Lévy diz é que esta inteligência coletiva sendo usada para uma conscientização humana pode contribuir para construirmos um mundo melhor e para nos compreendermos melhor. Esta idéia é bem vinda por todos nós, mas devido à massificação e alienação dos meios de comunicação, essa ideologia utópica de Lévy fica cada vez mais distante, devido ao apego à tecnologia, aos bens materiais e individualismo.

2.4 Realidade Virtual à Ficção Científica

A realidade virtual (RV) cria uma realidade semelhante a nossa já que parte do pressuposto de uma simulação ou réplica da nossa realidade. A RV utiliza este espaço para a criação de novas realidades dentro do ciberespaço, podendo ser receptivo com o PC (*Personal Computer*) para a obtenção e interação de respostas em tempo real.

Entender a RV nos obriga a levar em conta dois elementos fundamentais da telepresença: a idéia de imersão e a de navegação. Estas duas noções são ligadas ao modo pelo qual interagimos com o mundo simulado, construído por imagens de síntese em três dimensões. (LEMOS, André. 2004 p.157)

A citação acima expressa que uma vez inserida nesta realidade virtual podemos navegar e conhecer novos ambientes em cenário tridimensional sem sair do lugar. A RV tenta trazer ao mundo físico mesmo estando a milhares de quilômetros de distância, utilizando protótipos para visualização como, por exemplo, de uma obra de arte ou um passeio numa cidade em qualquer parte do mundo. Lemos (2004) nos oferece em seu livro um exemplo interessante:

“... Tomemos o quadro *Souliers aux Lactes*, pintado por Van Gogh em 1886. Este quadro impressionista mostra um quarto com um velho par de sapatos jogados no chão. Vamos agora digitalizar hipoteticamente o quadro. Sendo assim, a imagem passa a ser traduzida por abstrações matemáticas, determinadas ponto por ponto, por *pixels*. Os sapatos são constituídos a partir de novas virtualizações (agora digitais) do sapato real. O quadro digital nos permite tirar toda a materialidade do quadro, podendo assim ter estocado, duplicado, transmitido...”

E continua:

“... Transformemos agora o quadro de Van Gogh em um mundo virtual em 3D. Neste novo ambiente virtual, a imagem passa a ser tridimensional. Antes víamos o quadro à distância. Agora estamos nele. O quadro em Realidade Virtual nos permite penetrar o ambiente (o quarto), olhá-lo de diversos ângulos, ver os detalhes dos sapatos, tocá-los mesmo, quem sabe calçá-los, tudo em tempo real...”

Além disso, o recurso tridimensional nos possibilita analisar a obra de arte de diversos ângulos diferentes. Tudo em tempo real em um processo interminável de atualizações sucessivas.

Longe de ser ilusão ou um universo oposto ao real, o virtual, que adjectiva a expressão Realidade Virtual, incorpora e está ancorado em sensações reais. O virtual não é oposto ao real. (LEMOS, André. 2004. p 159)

Podemos ver também em filmes de ficção científica, a reprodução desta realidade. Entre eles destaca-se *Minority Report* de 2002, onde pessoas pagam para obter experimentações extra-sensoriais, que após estímulos em seu cérebro, conseguem visualizar, utilizando óculos 3D uma reprodução em uma realidade virtual para assim conseguir sentir o que seus pensamentos tentam transmitir, mesmo fictício. Uma experimentação imagética e ilusória, mas que tenta representar o real com estímulos sensoriais.

A Ficção científica põe em prova tudo o que foi desenvolvido durante todo o processo de experimentação dentro do ciberespaço e cibercultura. Seres artificiais – protótipos com IA (Inteligência Artificial) puderam acrescer nosso desejo em saber até onde podemos compreender nossas vidas. Baseando-se nessas experimentações, várias manifestações tecnológicas foram se aprimorando para tentar aperfeiçoar e otimizar o nosso tempo. Essa virtualização do mundo do nosso imaginário nos desperta para as diferentes linhas de percepção com a realidade.

A ficção científica como modelo de entretenimento, busca uma adaptação para a nossa realidade, podendo vislumbrar diversas maneiras de como a sofisticação tecnológica nos permite compreender e imaginou como será o futuro daqui a alguns anos. O que se diz virtual acaba tendo uma nova interpretação já que a imagem tridimensional permite uma melhor visualização.

Profissionais da área de entretenimento buscam a partir dessa melhoria tecnológica, criar novos cenários para simular a nossa realidade em um ambiente agora “real” mesmo sendo ilusório. Os *cyberpunks* são a base para a criação desses cenários e as idéias que eles transmitem são a principal fonte para transformação, fazendo parte de um universo denominado de contracultura.

2.5 Contracultura

A contracultura é uma intervenção urbana que visa ir contra a cultura de massa, produzindo e realizando projetos para a compreensão da sociedade pós-moderna. A fragmentação através dos meios de comunicação de massa, tenta buscar assuntos relevantes e alternativas simples, mas de alta contestação para compreender as idéias impostas. Por ir contra a Indústria Cultural os cyberpunks ou ativistas procuram formas para que a alienação não aconteça de forma abrangente construindo um ideal com ações inteligentes onde podemos ver os dois lados da moeda.

A internet, sua base de sustentação e difusão de idéias, permite ao *cyberpunk* proliferar tudo que quiser ao experimentar novos conceitos que podem servir de estereótipos para os seus seguidores em diversas maneiras. Explorar *websites*, devido ao conhecimento tecnológico que possuem, tornou-se um *hobby* para este grupo, permitindo uma ampla visão de onde está acessando ou caso queira, “invadindo” sistemas de segurança que são protegidos por antivírus, para demonstrar a fragilidade dos sistemas. Por consistir em uma predominância de conhecimento específico, os *cyberpunks* procuram na ficção científica, (livros, HQ's e filmes), modelos de entretenimento, sendo uma forma para se sentirem mais a vontade.

Como a sociedade aprimora-se utilizando novos recursos, permite a este grupo uma forma de entretenimento sem limites já que o estilo cyberpunk, permite uma releitura da sociedade onde as grandes indústrias e corporações regulam as vidas dos cidadãos sem uma opção de escolha.

Blogs e Fotologs pessoais, em menor escala, também fazem essa divulgação. O próspero casamento entre a rede mundial dos computadores e a contracultura é facilmente explicado pela tendência de ambas em “fazer você mesmo”. Isto é, a máxima hippie do “faça você mesmo” não difere tanto do que é apontado como o futuro da Internet: Web 2.0, a mídia produzida pelo próprio consumidor e capaz de render nada menos do que US\$ 1,2 bilhões para os criadores do sítio Youtube, comprado pela a empresa Google.¹

Lugares com difícil acesso dentro do ciberespaço é para os cyberpunk um desafio para perfilar suas idéias permitindo uma resposta imediata, pois a internet conectada por

¹ <http://contraculturabrasil.blogspot.com/2007/11/concluso.html>

todo o globo desencadeia fatores de grandes proporções onde são necessárias medidas cabíveis para obter um controle imediato. Sua identidade permite diversas facetas tais como os hackers que tomam o computador como ferramenta da informática e telemática como armas, contra o que identificam como sendo a ameaça do controle e do poder sobre a informação e conseqüentemente sobre a sociedade. Uma comunicação baseada em interesses comuns onde as comunidades virtuais são o palco para sua interação. É a elite da informática, para eles, todas as informações devem ser livres, as redes devem ser democráticas e os computadores acessíveis a todos e utilizados como uma ferramenta de sobrevivência na sociedade pós-industrial. Os Zippies que tem o intuito de usar as novas tecnologias cibernéticas entre elas as músicas eletrônicas, utilizando a paixão pela tecnologia para criar ambientes alegres onde a música é pivô deste grupo. Em seguida temos os Crackers que são aqueles que quebram tudo da fronteira cibernética. É a versão negra dos hackers. Eles penetram sistemas com o intuito de apagar e roubar informações, inserir poderosos e destrutivos vírus, os cypherpunks, chamados também de tecnoanarquistas que lutam pela manutenção da privacidade no ciberespaço através da difusão de programas de criptografia de massa. Buscam garantir a liberdade individual e a proteção da privacidade dentro das redes de computadores e para finalizar os otakus que são jovens que vivem em sociedade pós-industrial. São colecionadores e coletores de informação. É a caricatura mais perversa desta sociedade hiper-informatizada oriunda do Japão. São aqueles que usam o hobby como uma paixão extraíndo do mundo fictício e inserindo na realidade. São dependentes da cibercultura participando de pequenas tribos onde podem compartilhar com os outros suas experiências.

Os otakus possuem uma ampla afinidade com o objeto de pesquisa, por compreender como este universo “underground” pode prever de como será a sociedade. Por constituir grandes idéias de entretenimento ajudam a moldar um modelo de sociedade daqui a alguns anos, um futuro *high-tech* onde as máquinas irão obter grande participação em nossas vidas. Um mundo no qual as grandes corporações e a tecnologia irão conduzir a nossa sociedade.

Hoje temos diversas maneiras para colocar nossas idéias e ações em prática e a evolução dos aparatos tecnológicos nos conduz a uma materialização do mundo moderno e devido a este raciocínio lógico, onde o consumismo aliena nossas decisões, isso nos permite desgarrar e não nos deixar dominar. Suas manifestações contraculturais (difusão

da informação com âmbito racional) os jovens procuram utilizar movimentos inteligentes e de grande repercussão onde os símbolos ou signos possam ajudar a alavancar a idéia em si, fazendo uma releitura sobre suas ações e decisões. Por querer obter uma identidade, estes jovens – grandes detentores da informática no ciberespaço, são o alvo da Indústria Cultural, por ainda estarem se descobrindo e buscando uma imagem concreta que sirva de referência para sua tribo.

2.6 Cyberpunk

O estilo cyberpunk é visto por críticos como a apoteose do pós-moderno, um representante central do imaginário da cibercultura dos anos 80. (LEMOS, André, 2004 p 189)

A temática *cyberpunk* vem acompanhada de idéias e tendências que foram criadas com o tempo e com a sofisticação dos aparatos tecnológicos que reproduzem a nossa realidade.

Devido ao aceleração tecnológico e das técnicas utilizadas para a compreensão deste panorama, a capacidade de um *cyberpunk* de se entreter na atualidade exprime suas idéias que se propagam pelos meios de comunicação de massa. Devido às possibilidades de ampla interpretação, os *cyberpunks* podem experimentar novas formas de interpretação da realidade.

A cibercultura é a popularização da atitude dos cyberpunks, tendo no hacking² seu emblema fundamental. Este é a expressão de uma astúcia do cotidiano, permitindo a apropriação social da tecnologia em um contexto e excessos. (LEMOS, André. 2004 p 237- 238)

E continua:

Estamos no coração da sociedade pós-industrial, associando assepsia científica e tecnológica ao caos urbano e ao lado dionisíaco da sociedade contemporânea. (LEMOS André. 2004 p 238).

Estas citações são fundamentais para o entendimento de como o *cyberpunk* pode utilizar a internet e os meios de comunicação para proliferar suas idéias. Os *cyberpunks* possuem conhecimentos mais avançados que os leigos, que usam seus computadores

² Hacking – Nome utilizado para usuários que utilizam seus conhecimentos de informática para conseguir demonstrar falhas nos sistemas de computadores. Ver LEMOS, Andre – Cibercultura – p. 204

apenas como objeto de entretenimento e não como ferramenta de controle. Por estarmos vivendo em uma sociedade pós-moderna, quem detém grandes conhecimentos, pode conseguir privilégios, *status* e riqueza.

Este estilo propõe um futuro com múltiplas facetas (mobilidade social, arcabouço conceitual) integrando os meios de comunicação em uma visão global. O *cyberpunk* é uma cultura que se originou a partir do crescimento acelerado da tecnologia por buscar uma interação e compreensão os fenômenos sociais. Sua conseqüência é explicada por estes fenômenos pós-industriais que liberam ideologias sem fundamento e alienação, apenas para atender aos interesses do sistema capitalista constituído.

As características que constituem a concepção *cyberpunk* para o desenvolvimento de modelos de entretenimento são sociedades ultra-avançadas com tecnologia de ponta, ambiente tecno - urbano e caótico, atitude social anárquica, sobrevivência para conseguir compreender a sociedade e criar situações que vão contra a cultura, estimulados por decisões que vão de suas intuições e experimentações e a obtenção de controle na rede de dados e de informação.

A primeira expressão que temos desse conceito *cyberpunk* é ilusória e até mesmo irreconhecível nos dias de hoje, por coexistir em um futuro “distante” onde podemos prever que aos poucos se encaixa na realidade na qual presenciamos. A tecnologia que sempre esta em atualização acelerada abriu novos horizontes e ultrapassa fronteiras, pois indica uma realização para este estilo por incluir efeitos distópicos de um futuro tornando-o mais real e caótico pela conseqüência que faz da tecnologia uma ferramenta de manipulação.

Aqui temos uma explicação da palavra *cyberpunk* por André Lemos:

O prefixo **ciber** vem de cibernética, a ciência do estudo do controle de processos de comunicação entre homens e maquinas e maquinas e maquinas. O **punk** revela a atitude, a força da rua no que nela há de mais trágico, imediato e violento. (LE MOS, André. 2004 p 189)

Os *cyberpunks* reais estão vivendo dentro do ciberespaço, substituindo o corpo real pelo virtual, criando assim uma percepção e dando a impressão, de que tudo isto se deve ao fato de que a RV recria uma teia de dados e de informação que os permite navegar e

viajar aos diversos cantos do planeta. Esta ilusão da ficção científica foi recriada em um livro que introduziu de vez a idéia de que a informação enraizada nos meios de comunicação e regradada a grandes corporações - dominantes de poder tecnológico, transforma a sociedade em um grande “palanque” onde os ricos, aqueles possuem grande capital podem usufruir do ciberespaço sendo ele real ou virtual. Este livro conseguiu visualizar e prever como seria a mundo.

Neuromancer, de William Gibson foi o livro que conseguiu vislumbrar os acontecimentos que estão causando mudanças drásticas na nossa sociedade. Uma mistura de romance policial e ficção científica. “O universo de Gibson apresenta um cotidiano cruel e banal, permeado por tribos urbanas, onde o uso de drogas e pirataria nas redes de computadores são práticas comuns”. (LEMOS, André. 2004 p 193)

Em seu livro, Gibson mostra um mundo onde as cidades são podres e decadentes, mas a tecnologia encontra-se com força total. As grandes corporações possuem um monopólio ditando as regras de como a sociedade deve se portar. Um mundo pós-apocalíptico onde as viagens dentro do ciberespaço são comuns despreendendo-se do corpo material e tornando-se virtual. Os acessos estão interligados formando uma grande rede de informação que é chamado de *Matrix* que dentro dela o usuário torna-se senhor e não um simples usuário e o poder de conhecimento tecnológico permite ao *cyberpunk* uma série de possibilidades para se dar bem, sendo um ladrão de informações, pirata de dados. A história que Gibson propõe é mostrar uma viagem onde o usuário se “despluga” da realidade vivendo em um mundo de dados e *bits* ou assim chamado de ciberespaço. Um lugar sem leis, onde a intuição humana e o livre comércio de dados são valiosos.

2.7 Atitude *cyberpunk* como instrumento de entretenimento

Dentre os diversos campos nos quais os *cyberpunks* podem aparecer damos destaque aos programas que retratam a vida em um futuro alternativo, “sofisticado”, que em suas reproduções mostram as cidades com seus arranha céus enormes que são mostradas com uma grande qualidade gráfica, em terceira dimensão (3D) e que chamamos de computação gráfica ou (CG). OS animes (desenho japonês), seriados de TV, histórias em quadrinhos e livros da linha *cyberpunk* têm como plano de fundo um mundo caótico

e coberto por uma densa escuridão que aflige os habitantes que procuram sobreviver às regras postas pelas grandes corporações que ditam cada passo dos seres humanos e do governo que agora não tem controle sobre a sua nação. Sua representação na interface requer uma qualidade muito alta para visualizarmos como será o futuro pós-industrial e pós-mordeno daqui pra frente.

A produção em série de máquinas que dispõem de “IA” inteligência artificial começarão a descartar o ser humano, já que seu conhecimento torna-se limitado perante a máquina. Haverá uma guerra onde o homem tentará ser superior à máquina e clones do próprio ser humano querendo compreender até onde a racionalidade humana pode alcançar. As formas de entretenimento *cyberpunks* tentam retratar através das mídias como será daqui para frente, mesmo sendo fantasioso, ilusório e suas atitudes já demonstram as diversas ferramentas existentes que o ciberespaço e a cibercultura dispõem para a criação de idéias utilizando a Realidade Virtual como plataforma para a inserção desses conceitos de um futuro apocalíptico prevendo o que acontecerá daqui pra frente.

Existe uma gama impressionante onde este movimento libera tendências e formas de interação e interpretação com os usuários utilizando o ciberespaço como veículo de comunicação. A ficção científica reproduz em CG o presente nos dias de hoje moldando a nossa realidade e prevendo os acontecimentos de como será daqui por diante e deste ponto de vista a identidade *cyberpunk* está sendo criada e confirmada seguindo a intenção de informatização da sociedade que reproduz em seus produtos uma evolução que se vincula ao presente mais urgente.

O cyberpunk é, assim, “o piloto que pensa clara e criativamente. Inventores, escritores inovadores, artistas da tecnofronteira, diretores que se arriscam artistas expressionistas, cientistas, visionários, hackers elegantes, (...) todos aqueles que levam suas idéias lá onde nunca haviam chegado. (Leary, T. Op. Cit p 247 e 253 apud LEMOS, André, p. 198)

3. DESCRIÇÃO E ANÁLISE DE BLAME! E SUAS PRINCIPAIS REFERÊNCIAS

3.1 A série Blame!

Talvez na Terra, talvez no futuro. É assim que Tsutomu Nihei, autor de Blame! começa o mangá. Blame! faz parte do mundo imaginado por Nihei, que é mostrado em três histórias, Noise, Blame e Biomega, cronologicamente. No entanto, o autor diz que as histórias são independentes.

Em um mundo onde não mais se enxerga o céu e a terra, seu conteúdo contém infundáveis níveis uns sobre os outros, Killy está procurando um humano que possua Net Gene Terminal - genes especiais, que humanos antigos costumavam possuir. O que será difícil, sendo que os humanos sobreviventes nesse mundo sofreram mutações e não possuem mais essa antiga formação genética, além de viverem constantemente sob ataque dos "seres de silício" - inimigos dos humanos e instauradores do caos. A também a Agência Governamental que ajuda Killy durante a sua jornada guiando mostrando o caminho que deve seguir para encontrar o Net Gene Terminal, além de tentar sobreviver à ataques dos safeguards que protegem a Netsphere dos constantes ataques de silício e exterminar humanos sem o Net Gene Terminal.

3.2 Sobre o autor Tsutomu Nihei

Nasceu no ano de 1971 no Japão. Decidiu estudar arquitetura, uma das suas paixões, como visto constantemente em seus mangás, com mega estruturas arquitetônicas e cenários geograficamente imensos. Após terminar os seus estudos, tomou um avião e atravessou o mundo para trabalhar para uma empresa de construção, com base na grande cidade de Nova Iorque. Após conhecer o sistema americano de trabalho, ele retornou ao Japão para trabalhar na editora Kodansha Magazine, famosa pela sua atuação na publicação de séries de mangás, para leitores adultos, acessíveis para todas as classes sociais.

Para iniciar a sua carreira como um verdadeiro mangaká, Nihei começou sob a ajuda de Tsutomu Takahashi. Enquanto ele estava trabalhando no mangá Jirashin (uma história sobre um policial solitário) isto pode ter funcionado como uma fonte de inspiração para que Tsutomu Nihei produzisse Blame!, No entanto, já apresentava um toque mais artístico e maior evidência de ficção científica do que Tsutomu Takahashi. Outro aspecto que Nihei herdou de Tsutomu Takahashi depois trabalhar com ele, foi seu caráter de design e estilo, com algumas modificações. Até ao final de 1997 começou a desenhar Blame! pela Kodansha Magazine. O mais ambicioso e mais longo mangá que

Nihei já fez. Em seqüência, foram 10 volumes distribuídos em muitos países da Europa (França, Itália, Espanha, Alemanha, entre outros). Trata-se de um mangá que fez um tremendo sucesso no exterior, cativando fãs do mundo todo por sua atmosfera sombria e muito “tiro”. O nome Blame! criado por Nihei vem do som do tiro de uma arma “BLAM”. Mas como apenas o som do tiro ficava vazio, então Nihei adicionou um “E” criando assim BLAME!. Sua repercussão obteve tanto sucesso nos Estados Unidos pelo motivo que os americanos têm entre suas diversões colecionar armas dos mais diversos modelos e calibres. No mangá é visto como o personagem Killy, empunhando uma arma cujo estrago destrói um nível inteiro da mega estrutura, deixando um rastro de destruição com mais de setenta quilômetros de distância. Definitivamente o primeiro passo no sentido da evolução para Nihei é o seu grande estilo artístico e suas noções de perspectiva, dimensão e noção de proporção, que são retratados em seus desenhos em todo o mangá, mostrando a grandiosidade do seu projeto. Blame! é um sucesso total e um verdadeiro trampolim para Nihei chegar ao topo do mundo. Após esse grande sucesso ele trabalhou em Blame! Academy, um *one-shot*(mangá de apenas um único volume) que mostra o outro lado de Blame! só que mais descontraído e irreverente.

Seguido por Zeb-Noid, um mangá que mostra uma guerra travada entre seres humanos e moscas modificadas e tornam-se armas de guerra onde sua estrutura é composta de um ser humano modificado.

Mas suas obras têm ainda de alcançar um crescimento constante no mercado da América Latina, em termos de mangá, uma vez que ele foi convidado por CB Cebulski (Editor Associado para a Marvel Comics) para participar de um projeto envolvendo Wolverine, um dos personagens mais conhecidos no mundo quadrinístico. Sendo ele fã de Wolverine, Nihei não poderia dizer não e em julho de 2003 é lançado Wolverine Snikt!. Os fãs ficaram satisfeitos com o trabalho realizado por Tsutomu Nihei. Ele continuou trabalhando com a Marvel Comics até novembro de 2003. Ainda com seu tradicional trabalho de ficção científica envolvendo armas e projetos futurísticos, Nihei lança então um misterioso trabalho chamado Biomega.

Ainda trabalhando pela Kodansha Magazine, em novembro de 2004, o primeiro volume foi concluído e pronto para ser lançado. Biomega foi lançado juntamente com Blame!, por isso alguns leitores dizem que pertence ao universo de Blame!, uma

complementação ou uma história paralela, onde podemos vislumbrar lindos cenários bem desenhados e do estilo característico de Blame!.

Certamente Tsutomu Nihei é um desses mangakas que tem estilo, tornando-se único, capaz de utilizar todos os recursos que aprendeu como arquiteto para a concepção de cenários cyberpunks.

Como aqui no Brasil será muito difícil que alguma editora lance esses trabalhos, então alguns fãs se dedicam em fazer um *download* deste material que se encontra na internet e traduzir a partir do japonês ou do inglês, dependendo a partir de qual texto está sendo traduzido. Publicam na internet para os demais fãs acompanharem os seus projetos mais de perto.

Passamos a seguir a descrever os principais personagens e alguns elementos essenciais para compreensão do mangá Blame!.

3.3 Personagens e elementos

Killy

Killy é um homem solitário e de poucas palavras. Ele divaga, aparentemente em um interminável labirinto onde sua estrutura consiste de metal e aço. Sua função é atravessar esta estrutura conhecida por Megaestrutura onde a sua probabilidade de crescimento é interminável, já que esta possui inteligência artificial propagando-se pelo espaço engolindo astros e estrelas.

Killy tem por sua vez que procurar dentro da Megaestrutura, Net Genes Terminais (NGT) não adulterados (DNA sem modificação em sua composição) para conseguir uma conexão com a Netsphere, e assim conseguir controlar a expansão da Megaestrutura sendo a chave para travar e escanear uma horda de assassinos conhecidos como cyborgs e seres de silício que tentam acessar a Netsphere querendo seu controle e proliferando o caos.

Cyborgs e seres de silício, entre outros, são seus adversários que tentam procurar humanos com estes Nets Genes Terminais e Killy possui em suas mãos uma arma muito

eficaz chama Arma de Efeito Crítico. Uma arma muito poderosa que destrói além de cyborgs e seres de silício, grandes estruturas de metais fazendo da arma uma proteção em caso de perigo extremo. Com muita calma e determinação Killy atravessa a Megaestrutura levando mais de centenas de anos a procura de NGT.

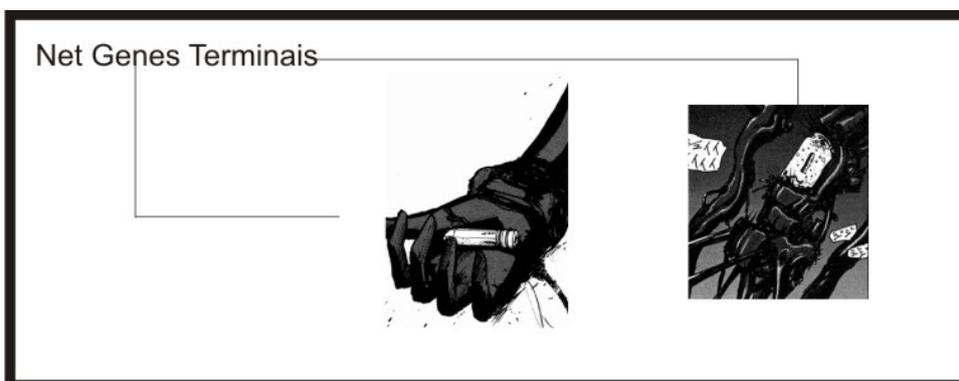


- Figura 1 - Killy

Net Genes Terminais

Net Genes Terminais é a meta da vida do Killy, é tudo que ele quer. Há muito tempo uma infecção mutante começou no mundo, não há mais humanos "puros", somente ciborgues, e seres de silício. Quem achar o Net Gene Terminal terá acesso à Netsphere. Segundo a Agência Governamental, o mundo entrou em caos devido à infecção generalizada, ou seja, Killy quer achar um humano puro. Sua missão de vida é simplesmente essa, apenas essa.

Mesmo sendo uma pessoa solitária Killy é acompanhado por uma engenheira e cientista conhecida como Cibo que o ajuda em sua busca por Net Gene Terminal.



- Figura 2 – Net Gene Terminal

Cibo

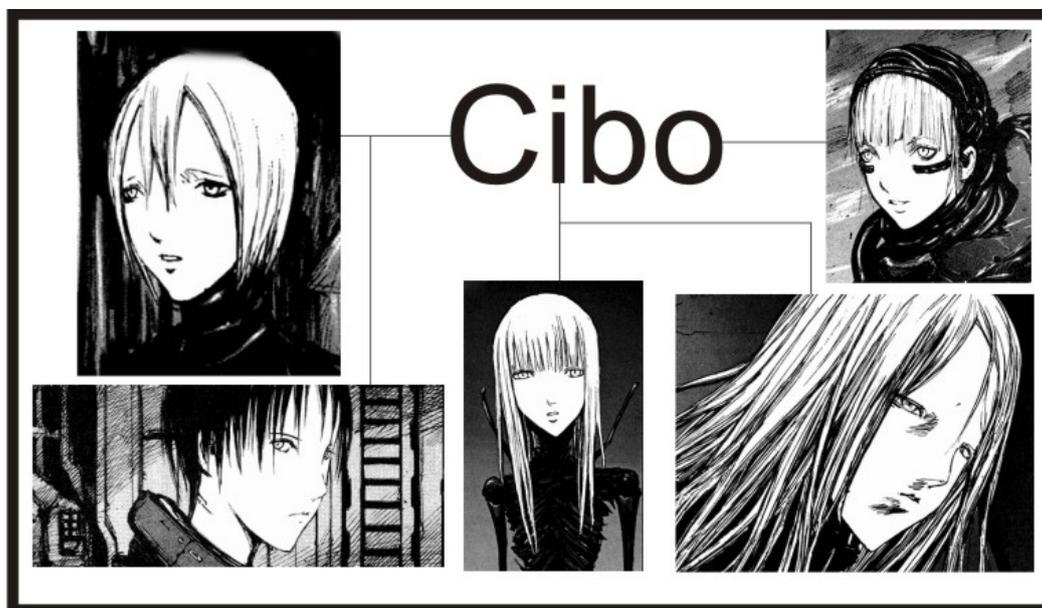
Cientista Chefe da Corporação Capitólio. Amiga de Killy, que durante sua peregrinação percorre toda a mega estrutura. Cibo possui uma habilidade que foi adquirida durante a sua viagem que é a obtenção de novas formas corporais deixando seu corpo mais “high-tech” podendo acessar sistemas de segurança, reunindo informações para ajudar Killy e trazendo um pouco mais de diálogo para a história. Sua tentativa frustrada de acessar à Netsphere através de uma cobaia criada artificialmente usando Net Gene Terminal adulterado em seu laboratório. Cibo consegue em poucos segundos ver como é dentro da Netsphere, mas a sua experiência falha devido a intervenção de um *safeguard* (protetor da Netsphere conhecido também como “antivírus”) e os resultados acabam sendo desastrosos, levando à destruição de toda a instalação inclusive a morte de um dos clones do presidente do Capitólio.

Sua punição foi ficar temporariamente sem um corpo para poder se recuperar e assim fazer novas pesquisas. Killy a encontra no fundo de um poço pregado numa parede. Ele por sua vez obtém sua ajuda conseguindo chegar até ao presidente do Capitólio. Durante sua viagem, Cibo sofre muitas alterações de sua forma corporal, enfatizando a natureza transhumana de sua vida dentro da Megaestrutura. Sua habilidade de penetrar em sistemas de segurança lhe permite reunir informações necessárias para ajudar Killy na sua busca por Net Gene Terminal.

Ela fala um pouco mais do que Killy, o que muitas vezes, serve para fazer avançar o enredo. As mutações de Cibo buscam uma atualização de sua mente já que ela não possui um corpo fixo fazendo dela um dos personagens mais completos, pois a sua intenção é obter o maior volume possível de informação. Na série Blame! sua aparição preside em uma interpretação concisa em navegar pela rede de dados abandonando o corpo já que é considerado descartável sendo o mais importante é entrar em outro plano sendo aperfeiçoando seu corpo.

No volume oito do mangá, Cibo conseguiu transcrever os dados do NGT quando a Netsphere está sendo atacada por um ser de silício; então por não depender do seu corpo físico, Cibo passa a carregar os NGT em seu ventre e então Killy tem uma nova missão que é procurar a sua amiga que carrega os NGT que ao mesmo tempo é perseguida pelos seres de silício. A vantagem em ter os NGT em seu ventre é a recuperação de membros do corpo e imunidade em qualquer ataque, mas para isso ela deve estar em

modo de batalha já que deixa automaticamente de ser uma safeguard por não possuir um corpo fixo e duradouro.

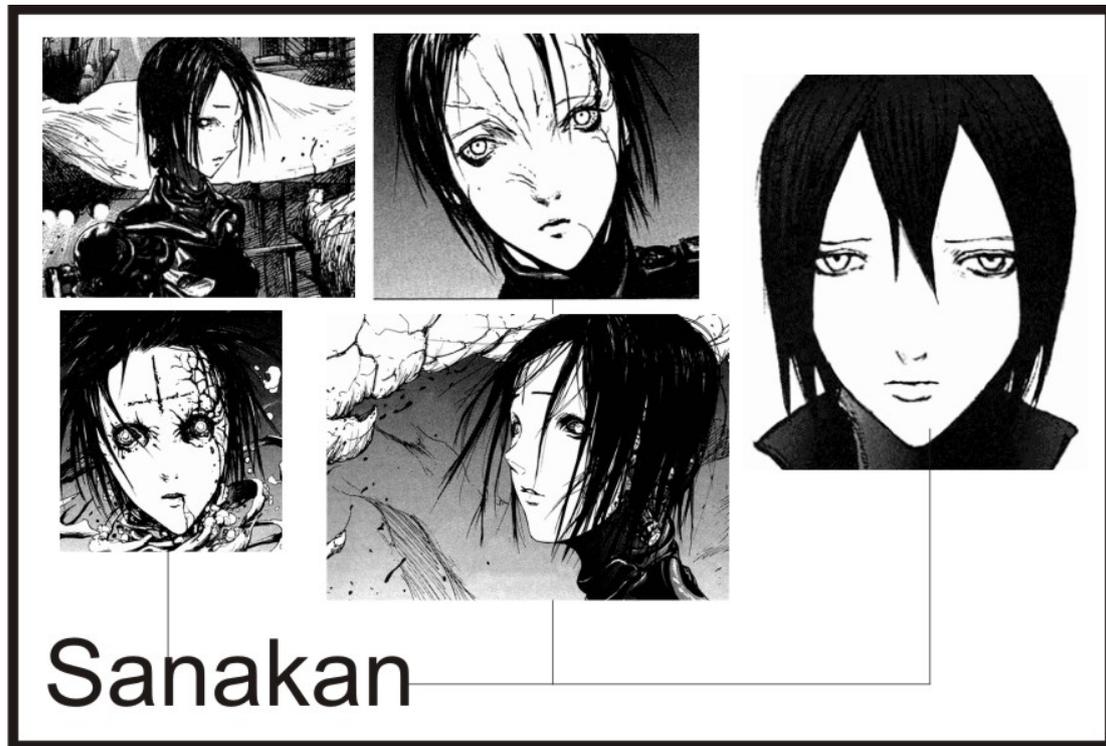


• Figura 3 - Cibo

Sanakan

Sanakan possui três formas no mangá. Sua primeira aparição é uma criança que é encontrada por Killy e Cibo. Ela anda junto com eles e alega estar perdida. Sua segunda forma é de um safeguard, este é o seu modo de batalha dentro da Megaestrutura onde pode ser revivido várias vezes, toda vez que morre. Ela usa uma Arma de Efeito Critico semelhante à de Killy para exterminar seres sem o NGT e seres de silício. Sua terceira forma, semelhante à forma original, é um humanóide como Killy que após a união com Cibo para tentar eliminar os seres de silício aproveita a perda do corpo de Cibo para assim criar uma forma humanóide dentro da Megaestrutura. De acordo com a mangá, a forma de Sanakan, não dispõe de uma Sanakan com alma, pois ela possui um corpo remoto controlado pelo sistema principal de safeguards. A verdadeira Sanakan, no decorrer da história faz de Killy e Cibo amigos por buscar o mesmo objetivo – exterminação dos seres de silício, agora, protegendo Cibo que traz Net Gene Terminal em seu ventre conseguido através de sua uma conexão direta ou provisória à Netsphere. Depois de morrer protegendo Cibo, o líder dos safeguards a avisa que se ela que se ela vai voltar à Megaestrutura assim que morrer poderá haver uma perda de dados com chance de não ser mais revivida a partir do mesmo ponto, já que não possui um

“backup” dela mesma. A morte de Sanakan é iminente então não podem revivê-la novamente. Sanakan finalmente tem o mesmo objetivo que Killy. Ela também ajuda a destruir um safeguard, que tenta comer o núcleo no ventre de Cibo, único jeito de Killy conseguir uma conexão à Netsphere e assim fazer um escaneamento total da Megaestrutura.



- Figura 4 - Sanakan

Seres de Silício

Devido à proliferação de Net Genes Terminais defeituosos, surgiu uma nova raça de humanoides chamados de *Slicion Life* ou Seres de Silício. Alguns ciborgs acabam se tornando Seres de silício por causa da infecção que é espalhada por eles, aumentando assim o seu número e poder controlar a Megaestrutura. Eles transmitem o Net Terminal Gene Infectado, com o objetivo de manter o caos no mundo. Há machos e fêmeas, e eles nascem por fetos de clones de duplicação.

Eles temem sofrer de contradição lógica em suas inteligências artificiais. Digamos IA (Inteligência Artificial) porque eles só têm memórias que são inseridas na sua inteligência. Se eles tiverem contradição lógica, eles ficam loucos. Por isso, inteligência é extremamente importante. Os mais importantes dentro da série Blame são:

Davine Lu Linvega

Ser de Silício que procura proliferar o vírus e o Caos dentro da Megaestrutura. Líder do grupo que busca acessar a Netsphere utilizando NGT usurpado de Cibo após uma luta que quase a deixou imobilizada por não ter recebido a ajuda necessária. Davine Lu Linvega usa de todas as maneiras um acesso provisório à Netsphere por sentir-se livre e estar na forma humana mais uma vez. Não há relatos dentro na série Blame! sobre uma suposta visita à Netsphere, mas pelo seu desejo em acessá-la dá-se a entender que ele já o visitou. Faltando alguns passos para entrar na Netsphere um grande espaço de tempo já se passou na vida real fazendo com que a sua conexão esteja devagar, dando tempo para os safeguards entrarem em ação.

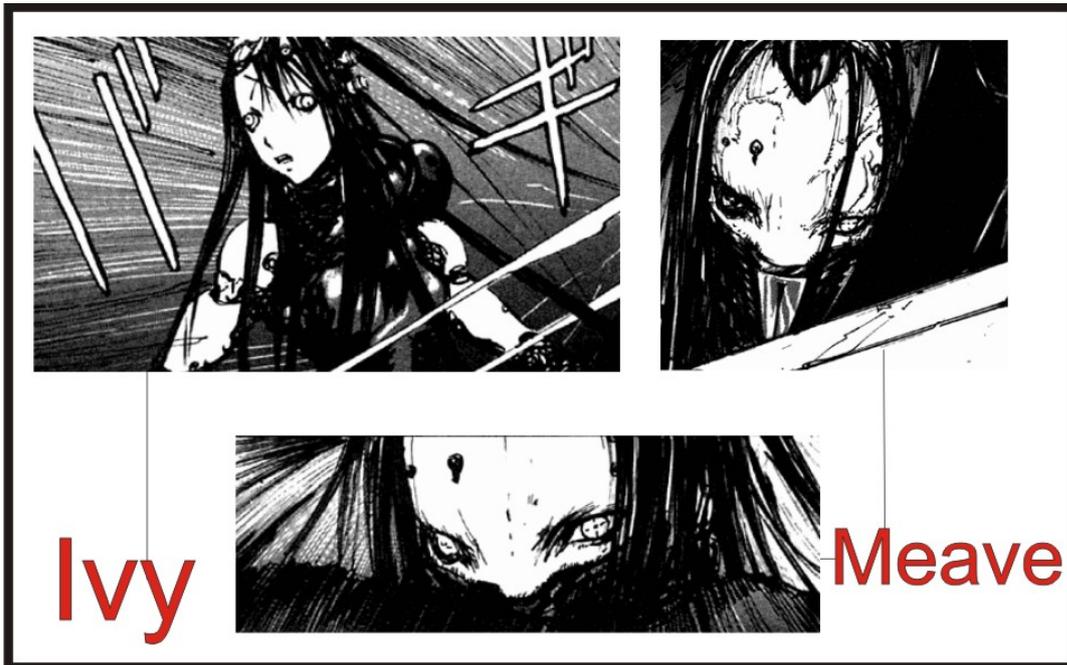


- Figura 5 – Davine Lu Linvega

Meave e Ivy

Seres de Silício instauradores do Caos. Antigo rival de Killy que assim como Davine Lu Linvega pretendem acessar a Netsphere. Sua passagem na série Blame!, ocorre nos volumes cinco e seis. Ele possui um grande adversário chamado Seu – um cavaleiro e escudeiro de Mensab, ambos protetores das treze cavernas, onde estão escondidos os últimos humanos sobreviventes.

Meave pretende tomar conta de todas as cavernas para assim assumir o controle delas e saber da existência de NGT.



- Figura 6 – Meave e Ivy



- Figura 7 - Fazedor de clones – Assim são criados os seres de silício.

Megaestrutura

Ela é feita por andares e estruturas de metal e aço ultra resistente. Nada pode destruí-la, exceto a arma de Killy. Há uma relação entre essas paredes e os Safeguards. Quando alguém se aproxima delas os Safeguards são ativados.

Arquitetos/ Construtores

São os que constroem e reformam infinitamente a Megaestrutura. É algo aterrador quando são postos em ação. Alguns podem demorar centenas de anos após um tiro com a arma do Killy devido ao grande estrago provocado por esta arma. Por não se ter um controle sobre os arquitetos e construtores a Megaestrutura cresce desenfreada sem limites para parar seu crescimento, já que faz parte dela.



- Figura 8 - Construtores adaptados para cada tipo de construção dependendo do tamanho da estrutura que esta sendo construída.

Agência Governamental

Esse é o método de governo do mundo, que pode ser acessado pela Netsphere, por meio do Net Gene Terminal. Isto é o "Sistema Operacional". Os personagens dentro do mangá dizem que a Megaestrutura é um hardware e a Netsphere é o software do mundo de Blame!, tornando a história mais *high-tech*. Mesmo que seja, será que o que há fora do Netsphere é tão grande quanto o mundo de Blame? Se sim, o acesso pode ser viável. Porém, mesmo a Agência Governamental não podendo controlar o mundo de nenhuma forma, cabe a Killy procurar por NGT para que ninguém possa, inclusive os seres de silício, acessar a Netsphere e infectar este lugar. Já os Construtores e Arquitetos continuam a reconstruir o mundo com a mesma aparência, sem sentido, sem mudanças até que a meta do Killy seja atingida.



- Figura 9 – Agência Governamental

Dhomochevsky

Conhecido como Dhomo. Sua missão é proteger o Nível Nove, lugar mais infectado e dominado pelos seres de silício que tentam invadir a Netsphere através de conexão provisória utilizando NGT.



- Figura 10 - Dhomochevsky

Mensab e Seu (Cell)

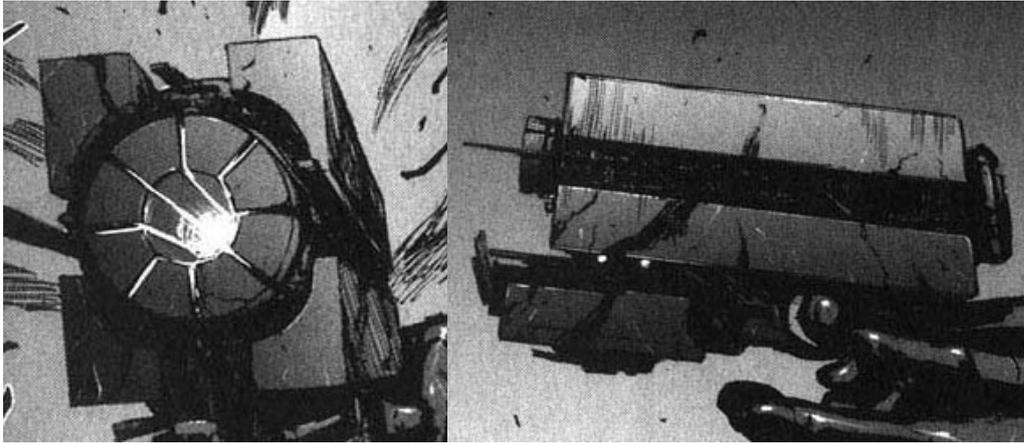
Sua historia é uma das mais importantes na série Blame! Ela é a guardiã de uma série de cavernas onde habitam humanos ainda não infectados.

Por ordem geral ela tem que mover todos os humanos da caverna e transcrevê-los em dados criando assim os tão procurados Nets Genes Terminal.

Seu é o seu escudeiro e amante. Pode-se dizer que é o único casal existente dentro da série Blame!.

Arma de Efeito Crítico

É a arma que Killy usa durante a sua caminhada pela Megaestrutura. Uma arma poderosa capaz de destruir níveis imensos deixando um rastro de destruição. É a única proteção que Killy carrega durante a sua jornada onde enfrenta diversos inimigos que tentam matá-lo. Esta arma possui munição ilimitada.



- Figura 11 - Visão frontal e lateral da arma de efeito crítico.

Um ponto interessante na série é que os *safeguards* também utilizam uma arma de efeito crítico onde seu extermínio acontece em massa sem chances de que seres de silício e construções ainda existam. Fica um mistério no ar, já que Killy utiliza esta arma, será ele um *safeguard*? Durante a leitura Killy é orientado pela Agência Governamental, esta por sua vez não pode andar pela Megaestrutura por não fazer parte dela, traz um risco para quem estiver por perto, já que se isto acontecer, os *safeguards* são ativados.

Safeguards

Os safeguards são completamente independentes do sistema de defesa da Netsphere. Seu objetivo inicial é impedir o acesso não autorizado ao Netsphere por aqueles sem Net Gene Terminal. No entanto, devido à criação e utilização de seres humanos sem Net Terminal Genes, os safeguards tem que destruir todos os seres humanos sem o Net Terminal Gene como uma medida preventiva para os seres de silício não se proliferarem e evitar ataques à Netsphere. Há safeguards mais poderosos, como Sanakan e Dhomochevsky. Killy, devido a sua atualização depois de percorrer a Megaestrutura, tornou-se um safeguard “temporário” por querer encontrar o Net Gene Terminal e destruir os seres de silício que cruzam o seu caminho.

Na composição de seus personagens e na concepção dos espaços Nihei buscou referências em diversos artistas que passamos a identificar.

3.4 Fontes referenciais de Tsutomu Nihei para a criação e concepção de Blame!.

Muito pouco se sabe de onde vêm às referências de Nihei para a concepção de seus personagens e cenários. De onde vêm suas inspirações e influências para a criação e desenvolvimento das cenas de combate e vislumbração de cenários claustrofóbicos?

No que diz respeito à narrativa e tecnologia como pano de fundo nós temos uma bonita e inegável forma de compreensão com relação ao tratamento entre os personagens e os seus cenários. Praticamente, todo o trabalho de ficção científica hoje em dia tem seu conceito central na sociedade, em como ela será daqui há algumas centenas de anos. Grandes nomes da literatura, como Philip K. Dick, Isaac Asimov, e uma infinidade de escritores americanos, crêem também, que filmes como *Matrix* e *Eu, Robô* são fortemente influenciados em mostrar uma perspectiva do futuro.

Grande parte deste material apresentado é de senso comum, em termos especulativos. Não se pode criar um trabalho que apresenta uma "visão" do futuro possível, sem fazer uso dessas idéias, de uma forma ou de outra.

Alguns filmes como *Eu Robô* (Asimov) e *Matrix* dos irmãos Wachowski possuem uma ampla influência em *Blame!* Podemos perceber que tanto Nihei quanto os criadores de filmes, reproduzem uma representação visual de um mundo futurista.

No caso de Nihei, cremos que são claramente identificáveis algumas de suas influências através da arte contemporânea de artistas famosos. Ao pesquisar estes artistas é necessário compreender em cada quadro, as noções de perspectivas utilizadas por Nihei e por conhecer um pouco de arte gótica e contemporânea. Podemos identificar no trabalho de Nihei, uma grande influência da arte gótica.

A partir de um estudo realizado pessoalmente e das contribuições destacadas no fórum <http://heeen.de/blame/index.php>, buscamos a compreender a origem de suas inspirações e referências para a criação de *Blame!*. Dentre os que foram a primeira vista identificados como umas das referências de Nihei destacamos:

3.4.1 Artistas Plásticos

Hans Ruedi Giger ou H.R.Giger

Mestre do surrealismo, gênero que trabalha o subconsciente humano e a sua representação irracional, permitiu a Giger utilizar este gênero para assim desenvolver quadros, pinturas e esculturas servindo de referência para cenários de ficção científica entre eles o *cyberpunk*. Giger nos impressiona em suas obras por serem tão fascinantes e de uma precisão de perspectiva extraordinária. Na maioria de seus trabalhos encontra-se a mistura de sadomasoquismo e sexo explícito, lembrando que ele se inspira em genitálias para fazer suas obras.

Giger reinou como um dos expoentes principais da arte fantástica. Nascido em Chur, Suíça, em 1940, estudou desenho industrial e interiores por oito anos na instituição *School of Commercial Art* em Zurique (1962-1970), mas logo foi chamando a atenção como um artista independente, com esforços variando das fantasiosas paisagens surrealistas criadas com um spray e estampilhas, a capas de álbuns de bandas famosas e esculturas. Com trabalho em vários projetos de filmes - sua criação do projeto de desenho e imagens para o filme *Alien* de Ridley Scott deu-lhe não somente fama internacional, mas, também um Oscar de melhores Efeitos Visuais (1980).

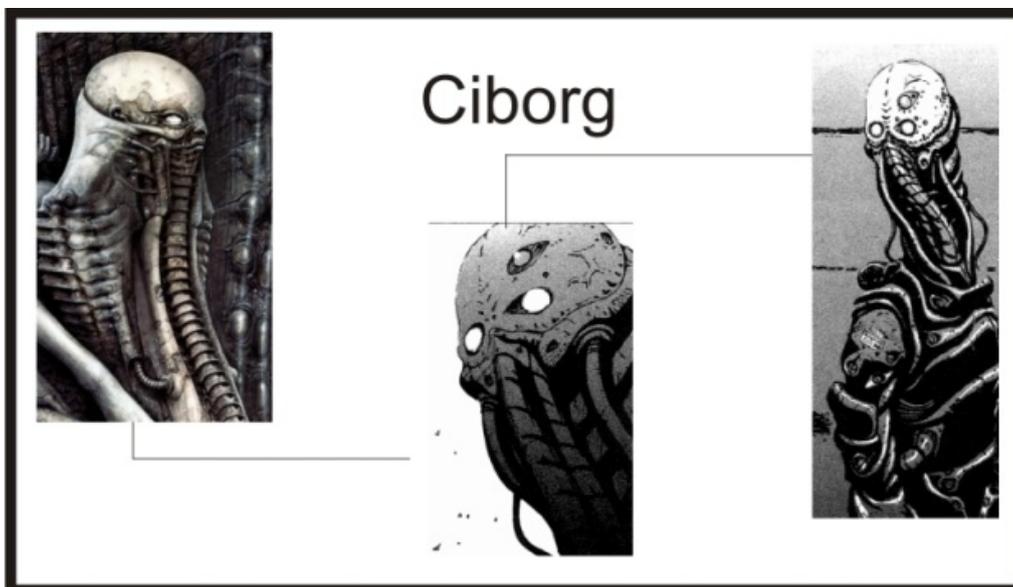
Seus traços são de certa forma, inconfundíveis por ser o único capaz de misturar coisas bizarras e sexo ao mesmo tempo. Cenários mórbidos e “malignos” despertaram em Nihei, uma forma de trabalhar seus cenários e personagens fazendo de Giger uma referência bem sucedida para a realização do seu projeto.

Giger possui uma grande variedade de projetos artísticos, entre eles *Alien* e *Predador*, que ajudou a alavancar-se no cenário cinematográfico. Giger deu origem a um novo estilo na Europa, podendo ser chamado de plástica Biomecânica (pessoas e metal fundidos no corpo humano e estruturas de metal e aço para a concepção de cidades industriais e apocalípticas), além de ter um forte teor surreal e erótico. Nihei aproveitou de suas artes para assim compor os chamados, Seres de Silício e cenários, deixando o seu trabalho mais vivo e *underground*.

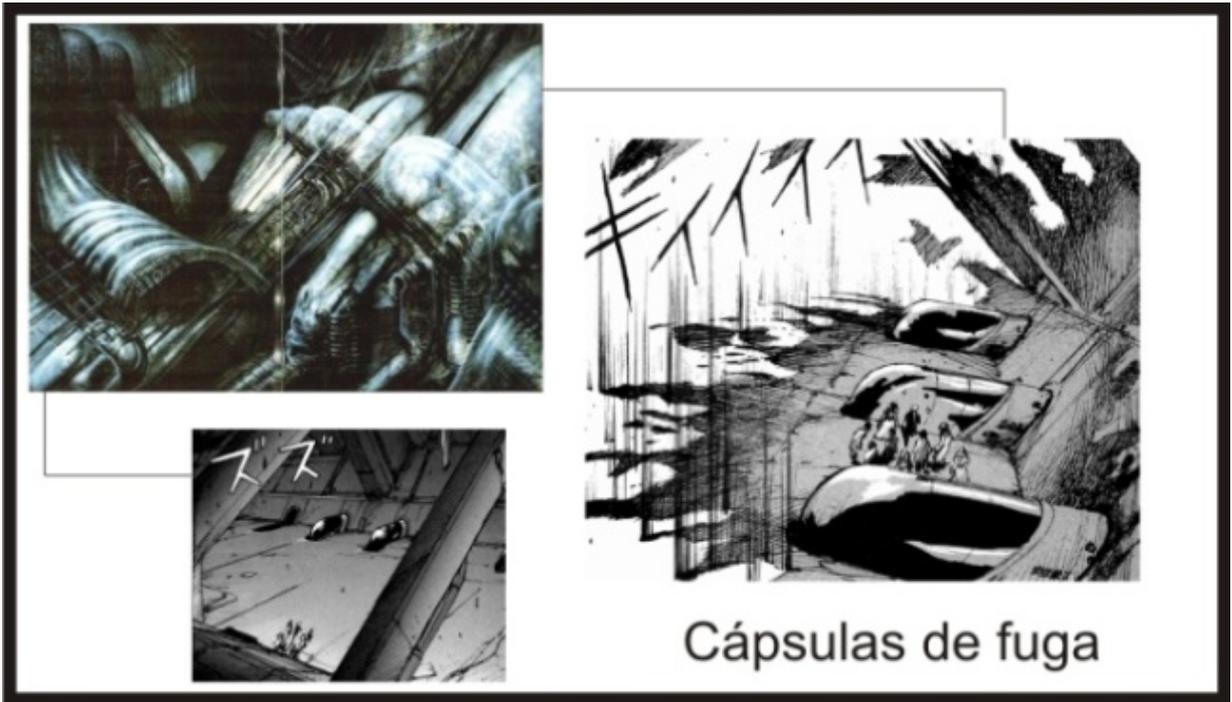
Abaixo encontram-se algumas imagens que Nihei utilizou na concepção de seus personagens e cenários.



- Figura 12 - A nossa esquerda o laboratório onde existe uma cápsula e uma cobaia é utilizada para uma conexão provisória a Netsphere e a direita o modelo que serviu para Nihei uma inspiração e referência para a criação desta cena.



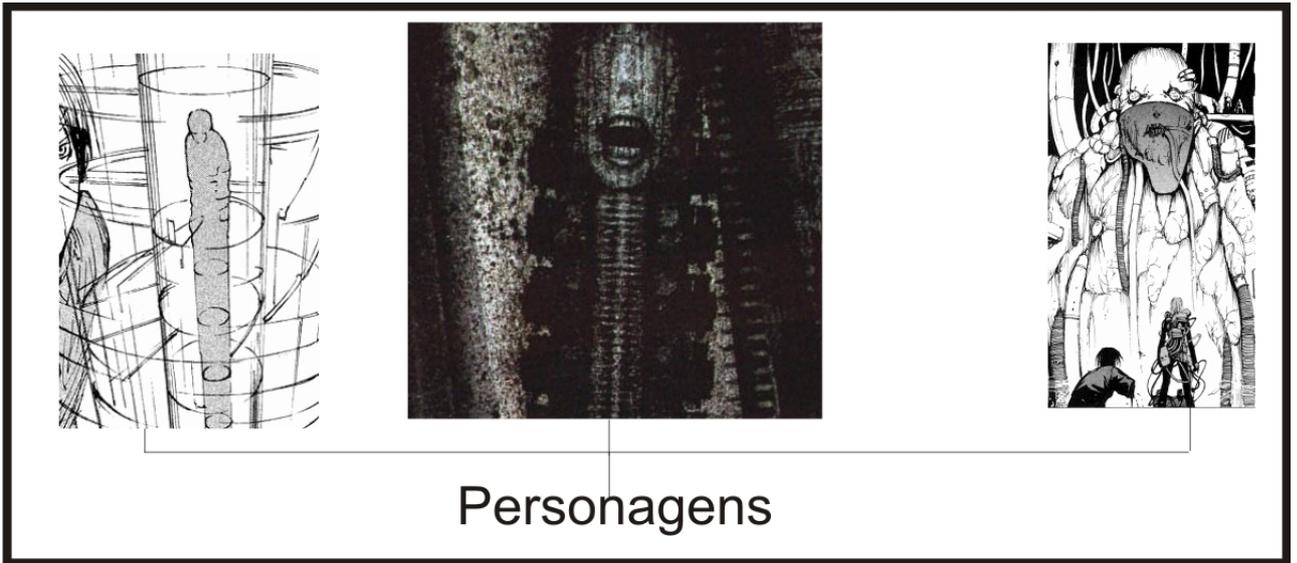
- Figura 13 - Criação do ciborg a partir de um modelo de Giger que é visto no volume 1 de Blame!



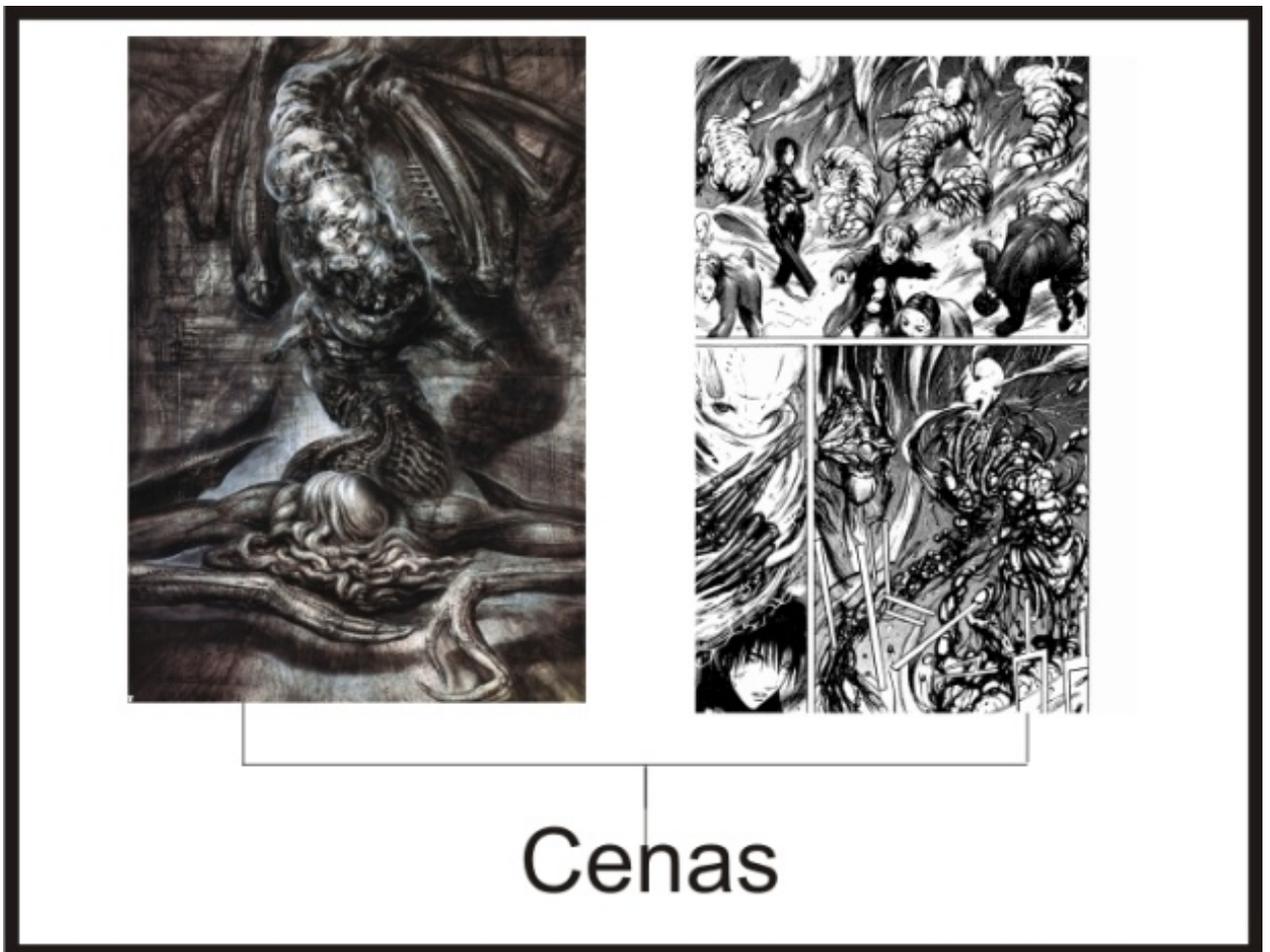
- Figura 14 - Momento em que os últimos sobreviventes tentam escapar utilizando as cápsulas.



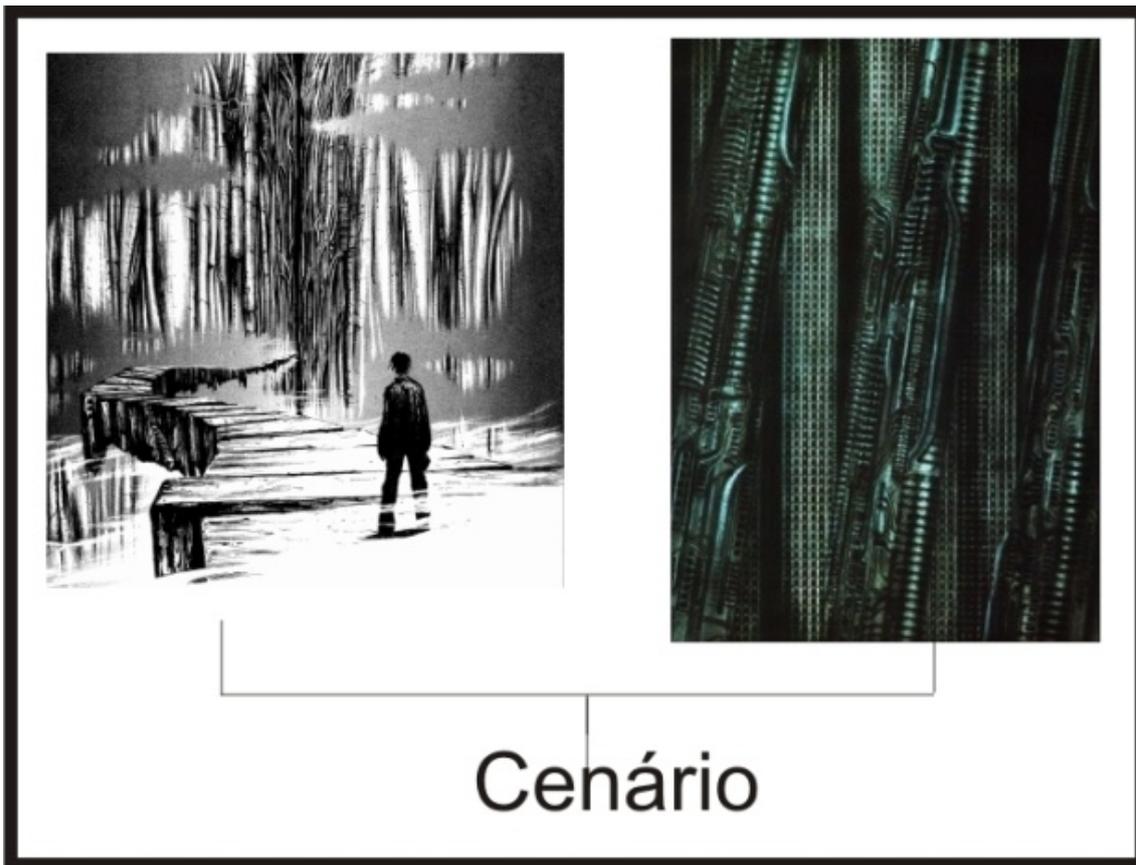
- Figura 15 - Criação do Safeguard Sanakan.



- Figura 16 - Presidente do Capitólio.



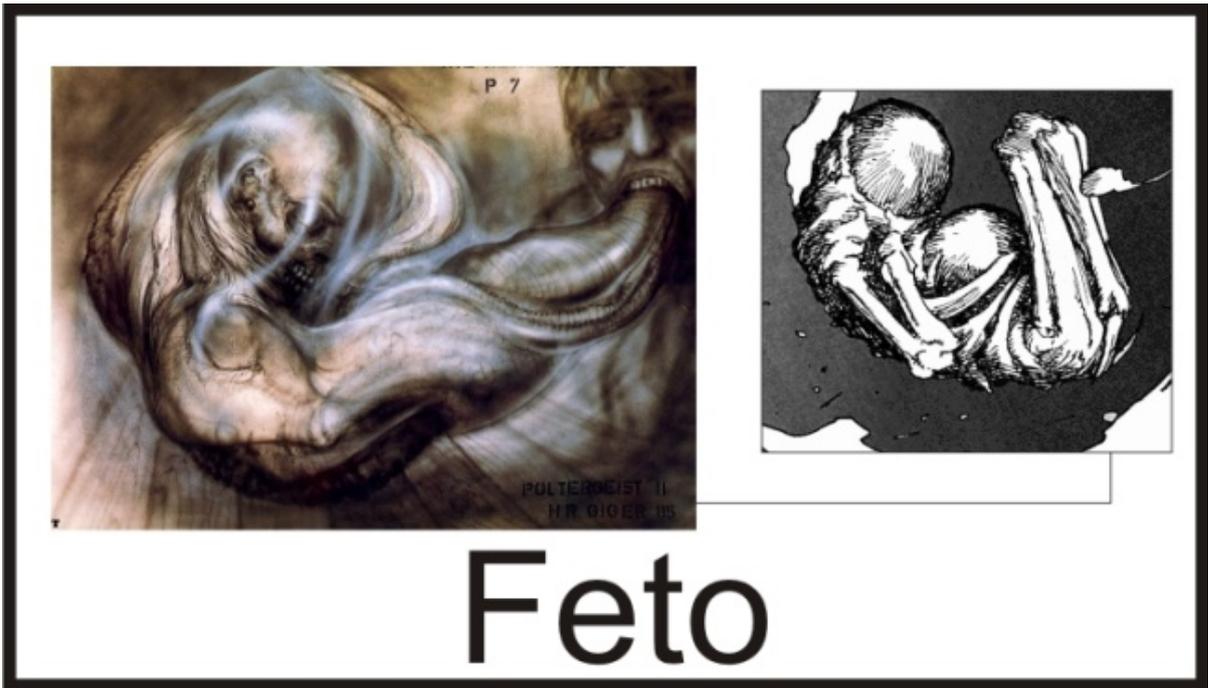
- Figura 17 - Sanakan invocando Safeguards para eliminar os seres humanos sem o Net Gene Terminal e mantendo a ordem no lugar.



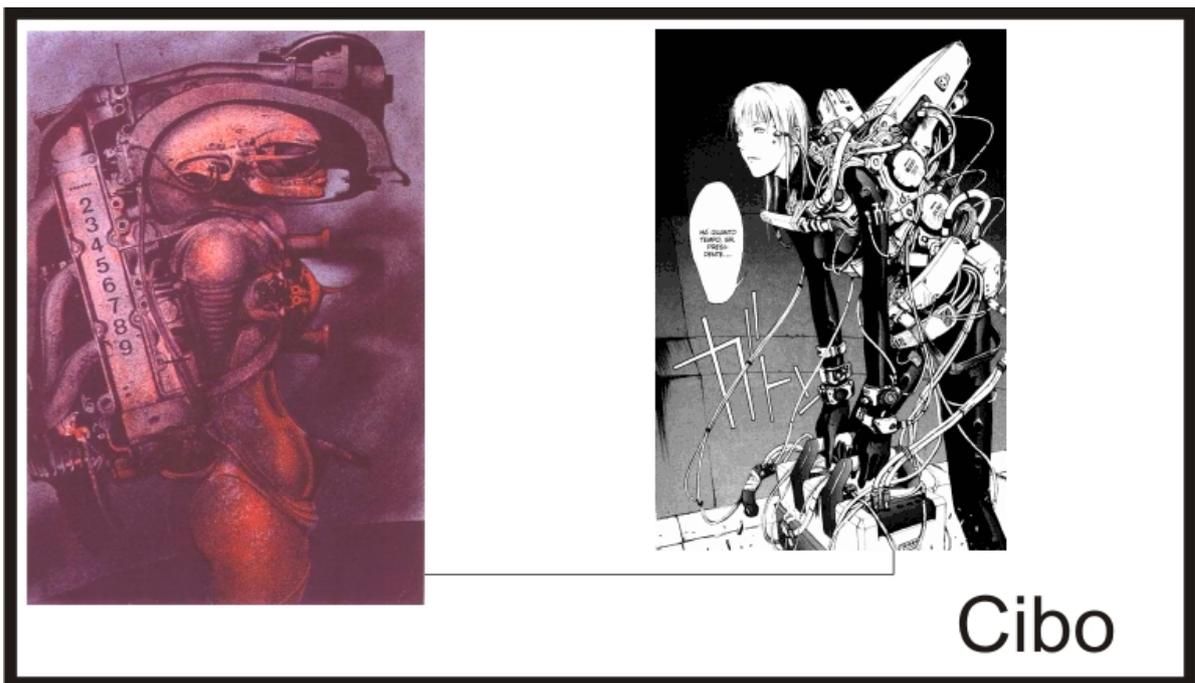
- Figura 18 - Killy chegando às entranhas da cidade.



- Figura 19 - Nihei utilizando o personagem Alien para a criação de um de seus personagens.



- Figura 20 - Nihei utilizando a pintura de um feto para assim criar o nascimento de um safeguard.



- Figura 21 - Cibo na sala do presidente pronto para matá-lo.

Outro grande autor e desenhista no qual Nihei se inspirou para a concepção de seus desenhos foi Zdzislaw Beksinski.

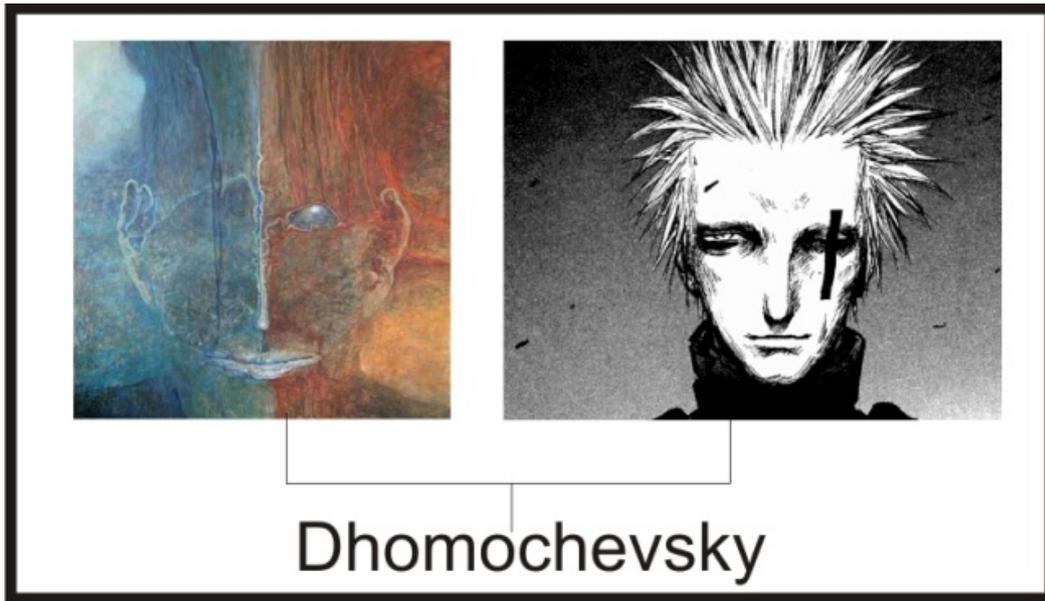
Zdzislaw Beksinski

Iniciou seu trabalho como fotógrafo, e já em 1958 apresentou um excelente trabalho em várias exposições em Varsóvia, Gliwice, e Poznan. No entanto, foi o seu trabalho em desenho e pintura, e em parte também na escultura e fotografia, que lhe trouxe os seus primeiros sucessos. Ele nasceu em 24 de fevereiro 1929, em Sanok (agora Sudeste da Polônia). Beksinski foi um dos artistas mais conhecidos da Polônia. Ele criou uma linguagem, um clima de horror e segredo em suas pinturas. Ele captava a imaginação das pessoas, e seu trabalho era muito convincente.

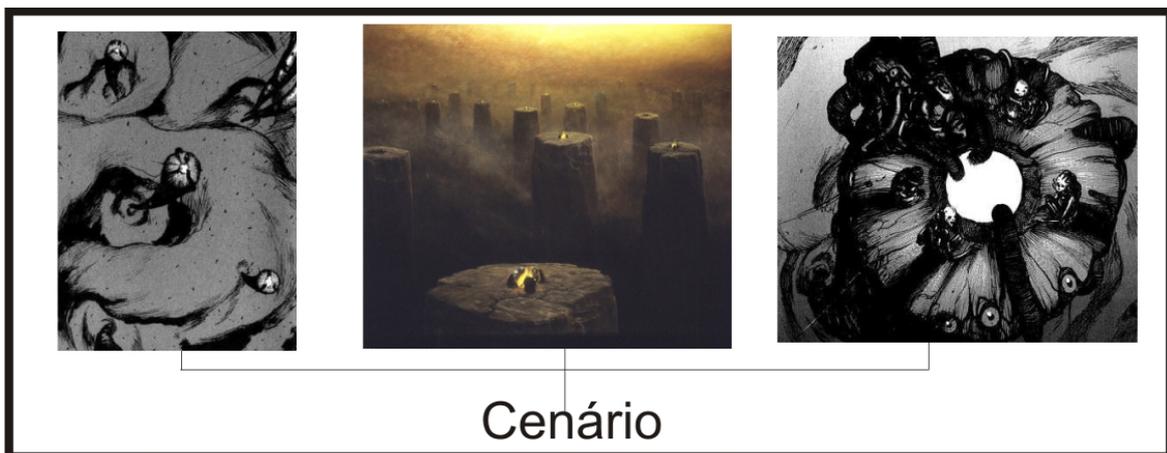
Nihei conseguiu entender e assim passar estas idéias para construir estes personagens.



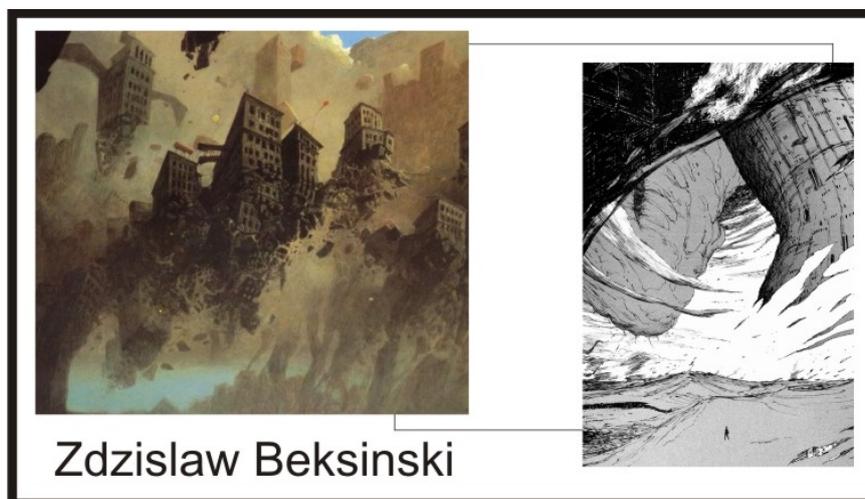
- Figura 22 - Duas observações importantes:
 1. – Nihei utilizou esta pintura e criou o ser de silício. Observe as duas cabeças em ambas as pinturas.
 2. - Utilizou também a composição da forma mecânica e das articulações em seus robôs para deixá-los mais dinâmicos e realistas.



- Figura 23 - Utilização da pintura de Beksinski para a criação de um dos personagens mais interessantes da série.



- Figura 24 - Criação de cenário.

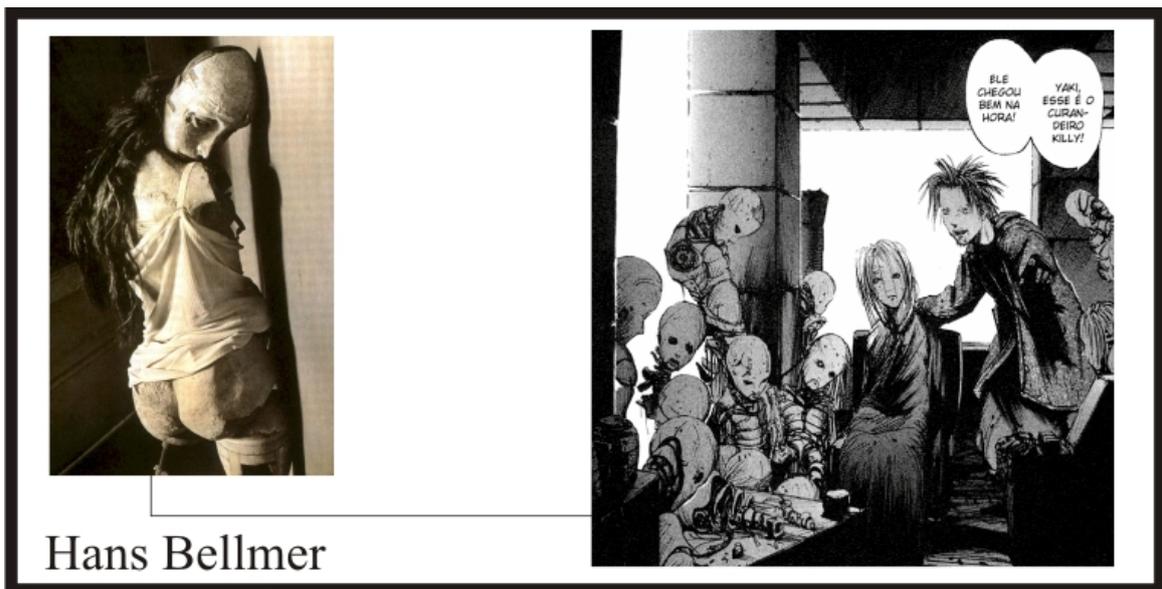


- Figura 25 - Esta cena mostra a transição de espaço e tempo em que as simples montanhas se transformam em arranha céus sombrios.

Hans Bellmer

Nasceu em Katowice, Polônia, em 1902 e morreu em 1975. Com 36 anos mudou-se para Paris e passou a fazer parte dos pintores surrealistas. Seu tema favorito era o corpo feminino e o artista o desenvolvia com erotismo na maioria das vezes. O movimento surrealista é aí enfocado com a imagem distorcida que parece ter emergido do inconsciente do artista.

Nihei baseou-se nos desenhos de Bellmer para assim criar os safeguards que ao longo do mangá possuem a função de eliminar humanos sem o Net Gene Terminal(genes sem adulteração em sua molécula) e de proteger a Netsphere de invasores.



- Figura 26 - Perceba no lado esquerdo de uma cena do mangá a imagem dos bonecos repetidos, além da semelhança entre eles.

3.4.2 Autores e roteiristas

Tim Burton

Tim Burton nasceu em Burbank 25 de agosto de 1958, Califórnia. Quando garoto, passava a maior parte do seu tempo assistindo filmes de horror e lendo a obra de Edgar Allan Poe. Nada mais coerente com o estilo e o clima da maioria de seus filmes. Seu primeiro envolvimento com o cinema deu-se em 1980, por conta de uma bolsa de estudos que recebeu dos estúdios Disney e que o fez estudar no California Institute of The Arts. Como aprendiz de animação, foi trabalhar nos estúdios da Disney, mas em um período de baixos recursos e de pouca criatividade.

Além desses grandes artistas plásticos Nihei utilizou um dos personagens do filme *O Estranho mundo de Jack* (1993) do diretor e roteirista Tim Burton para a concepção do Ser de Silício conhecido como Davinelulivega.



- Figura 27 - Davinelulivega inspirado em *O Estranho mundo de Jack*.

Isaac Asimov

Asimov nasceu em 2 de janeiro de 1920 e morreu em 6 de abril de 1992 em Petrovichi *shtetl* ou Oblast de Smolensk, RSFSR (hoje Província de Mahilou, Bielorrússia). Asimov foi aluno das New York City Public Schools, inclusive a Boys' High School, no

Brooklyn, New York. A partir daí ele foi para a Universidade de Columbia, onde se graduou em 1939, depois tirando um Ph.D. em bioquímica em 1948. Isaac Asimov é um dos maiores nomes da literatura de ficção científica mundial e praticamente reinventou a maneira de se escrever histórias sobre robôs. Dentre as melhores e mais conhecidas obras desse pioneiro da ficção científica está *Eu, Robô*, uma coleção de contos publicados em revistas durante a década de 40 e editados em um livro em 1950. Infelizmente as semelhanças entre o filme *Eu, Robô* e a obra homônima de Asimov não vão muito além do próprio título e das três leis da robótica criadas pelo escritor.

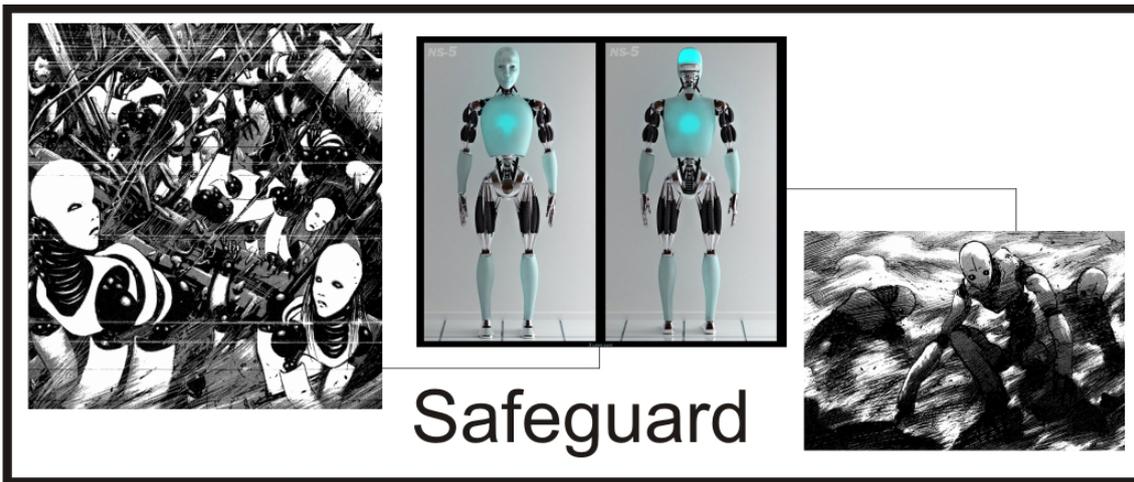
As Três Leis da Robótica de Asimov:

- 1 – Um robô não pode causar dano a um ser humano ou, por omissão, permitir que um ser humano sofra algum mal.
- 2 – Um robô deve obedecer às ordens dadas por seres humanos exceto quando essas ordens contrariem a Primeira Lei.
- 3 – Um robô deve proteger sua existência, desde que tal proteção não contrarie a Primeira e Segunda Lei.

Pouco tempo atrás foi lançado um filme baseado em Asimov com o título chamado *I, Robot* 2004 (*Eu, Robô*). Na história o detetive de homicídios Del Spooner (Will Smith) é chamado para investigar o suposto suicídio do pesquisador Dr. Alfred Lanning (James Cromwell). Com a ajuda da Dra. Susan Calvin (Bridget Moynahan) ele se depara com o que, à primeira vista, parece impossível: um robô de última geração, o NS-5, poderia ser o responsável pela morte. Com um ódio por robôs que é taxado no próprio filme como preconceito, o detetive Spooner investiga obsessivamente o caso chegando a resultados nem tão inesperados. O filme é, na verdade, mais um thriller de ação e suspense com robôs fugindo ao controle dos humanos em um futuro não muito “distante”.

Através destes conceitos e da observação de estudos do universo de Asimov, Nihei aproveitou os modelos dos robôs do filme e criou os safeguards e outros personagens com o mesmo *design*.

Abaixo algumas imagens para ilustração de suas referências.



- Figura 28 - O modelo NS-5 do filme Eu Robô e ao lado os personagens criados por Nihei



- Figura 29 - As imagens Coloridas foram extraídas do seu Art-Book (livros com as ilustrações) Blame and son on – encontradas apenas no exterior.

3.4.3 Arquitetura e arquitetos

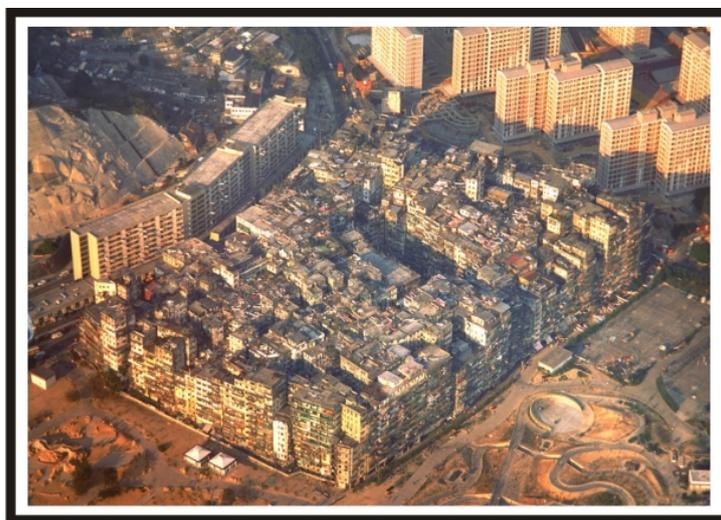
Kowloon Walled City

Trata-se de um único bloco residencial em Hong Kong de até 14 andares. É ameaçador para quem os vê devido a sua localização dentro de uma área urbana. Sua inegável e surrealista conglomeração de edifícios e inimaginável densidade e das condições de vida, fez de Kowloon uma anomalia, sendo um projeto anti-arquitetônico, por ser construído de forma de que não existam saídas de emergência, entrada de luz solar e de ventilação.

Antigamente este lugar serviu de base de proteção contra ataques piratas e do exército britânico que queriam expandir seus territórios e fizeram Hong Kong por muito tempo sua colônia.

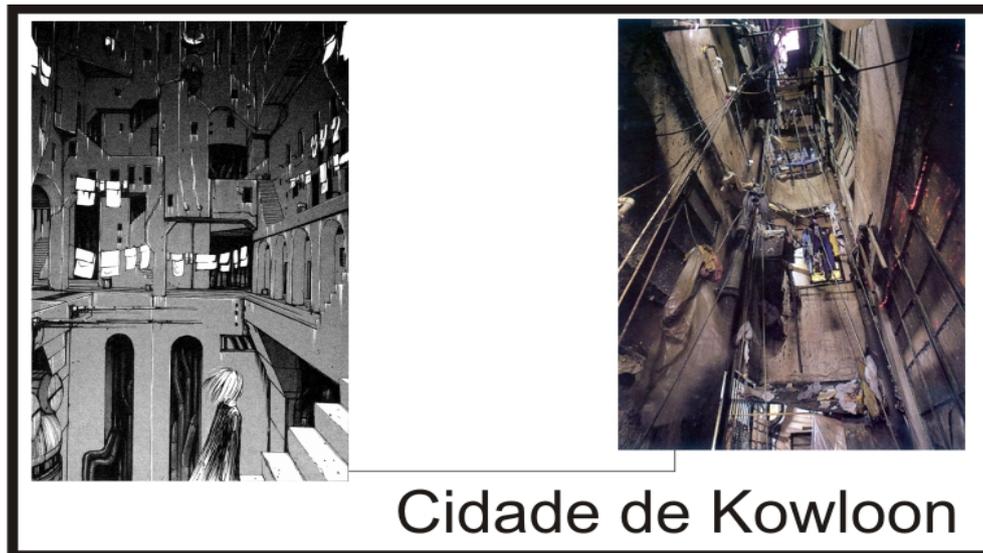
Até o início de 1980, Kowloon Walled City tinha uma população estimada em 3.5000 pessoas. Sendo uma terra sem lei, a região era notória pelo seu excesso de bordéis, cassinos, vendas de drogas, como ópio e cocaína servindo como lugar secreto para quem necessitava de um esconderijo. Além disso, tornou-se um ambiente infame para o seu desenvolvimento devido ao elevado grau de insalubridade e postos de clínicas de dentistas sem licença que poderiam, sem qualquer permissão, trabalhar por conta própria, mostrando o horror deste lugar.

Nihei que é formado em arquitetura, conseguiu explorar este ambiente inóspito para assim construir alguns cenários para a série Blame!, que por sua vez, utilizando técnicas aprendidas em suas aulas durante o seu curso, conseguiu transformar a região de Kowloon em um palanque para construir alas e vielas claustrofóbicas para deixar o mangá mais *cyberpunk* e *high-tech*.



- Figura 30 - Kowloon Walled City

Abaixo algumas imagens para concepção da arte para o mangá.



- Figura 31 - Visão interna

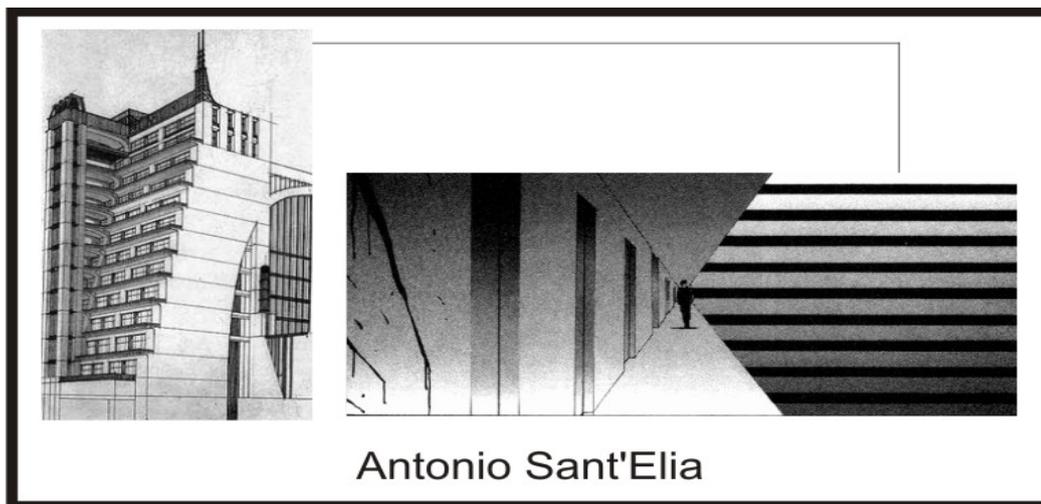
Antonio Sant'elia

Nascido em 30 de abril de 1888 em Como, Itália, morreu em 10 de outubro de 1916. Esteve ligado ao Futurismo, sendo o seu principal arquiteto e divulgador, influenciado pelas idéias de Otto Wagner e pelas cidades industriais dos Estados Unidos.

Em 1912 produziu desenhos de grande impacto da sua *Città Nuova* (Cidade Nova), com escala monumental de megalópoles com arranha-céus, passarelas e vias suspensas para veículos. Estes são aspectos reveladores da crescente atividade industrial e do aparecimento de novas tecnologias e materiais, utilizados nos seus discursos e desenhos.



- Figura 32 - Composição da construção do prédio com desenhos uniformes tanto na horizontal quanto na vertical.

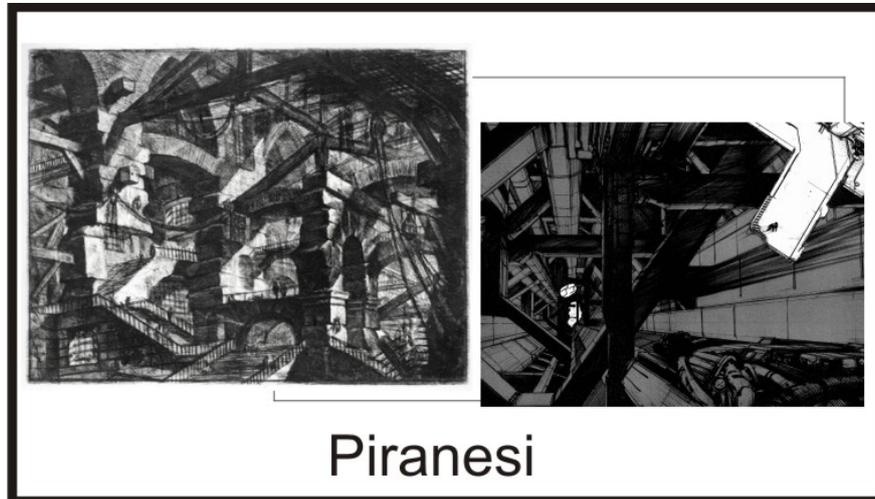


- Figura 33 - Visão em profundidade em retas paralelas

Giovanni Battista Piranesi

Nasceu na chamada Pérola do Adriático em 1720, no seio de uma família que regia um grande interesse pela arte e, em particular, a arquitetura. Piranesi iniciou uma série de desenhos e pinturas, hoje muito populares e de grande valor comercial, em que retratou essencialmente interiores de palácios e de prisões.

Os desenhos e gravuras de Piranesi influenciaram o estilo de diversos artistas e personagens da literatura da Idade Moderna. Muitos dos desenhistas neoclássicos e escritores do baixo romantismo reorganizaram a sua eclética visão do mundo que os precedeu.



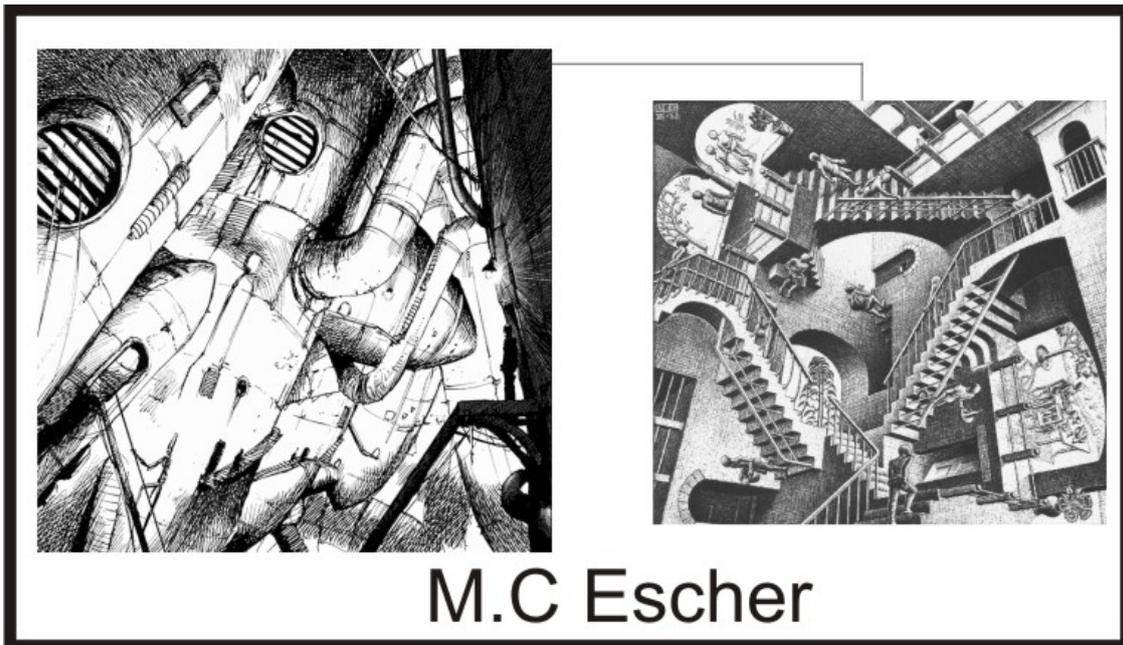
- Figura 34 - Concepção de cenário

3.4.4 Artista Gráfico

Maurits Cornelis Escher ou M. C. Escher

Nascido em, 17 de Junho de 1898 a 27 de Março de 1972 foi um artista gráfico holandês conhecido pelas suas xilogravuras, litografias e meios-tons, que tendem a representar construções impossíveis, preenchimento regular do plano, explorações do infinito e as metamorfoses - padrões geométricos entrecruzados que se transformam gradualmente para formas completamente diferentes.

Uma das principais contribuições da obra deste artista está em sua capacidade de gerar imagens com impressionantes efeitos de ilusões de óptica, com notável qualidade técnica e estética, tudo isto, respeitando as regras geométricas do desenho e da perspectiva.



- Figura 35 - Nihei utilizou do conhecimento de Escher e aproveitou uma das suas obras famosas e construiu este cenário.

3.4.5 Dhomochowski Gallery

A galeria Dhomochowski é o site de Piotr Dmochowski. Nascido em 27 de Junho de 1942, em Varsóvia (Polônia). Desde 1983, Dmochowski tem trabalhado na divulgação da arte de Beksiński, a fim de divulgar suas obras publicadas. Tornou-se produtor de um curta sob o título "Uma homenagem a Beksiński", que foi apresentado no Festival de Cinema de Cannes em 1986. Além disso, organizou uma série de exposições de obras Beksiński's na Polônia e na Europa.

Também escreveu um livro "lutando para Beksiński" descrevendo a tentativa de popularizar a sua arte na França. De 1990 a 1996 participou da galeria chamada "Galerie DMOCHOWSKI, Musée-galerie de BEKSINSKI" em Paris.

Tecer comentários acerca deste site é importante para a compreensão de um dos personagens centrais da série Blame!, A partir do volume sete de Blame!, Killy se encontra com um safeguard chamado Dhomochesky que tem a função de proteger uma zona chamada de nível nove dos seres de silício onde o chefe dele é justamente Davinelulivega. É bem visível que o nome site e do personagem criado por Nihei são bem semelhantes e por se tratar de uma galeria de arte onde encontramos muitas

pinturas de Zdzislaw Beksinski. Nihei fez uma homenagem a Piotr ao utilizar o seu sobrenome para nomear a criação do personagem Dhomochesky.



- Figura 36 - Layout do site.



- Figura 37 - Personagem criado por Nihei que é visto a partir do volume sete da série Blame!

3.4.6 O mistério do Peixe Celacanto

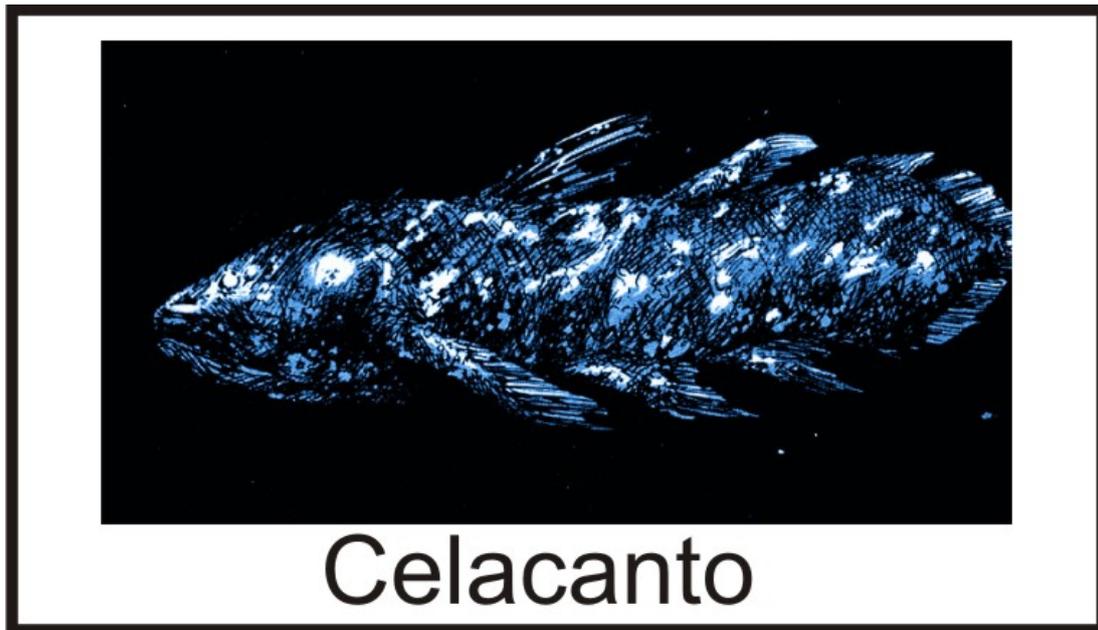
O peixe exibido a partir do volume sete é um Celacanto. Era considerado extinto até que o primeiro espécime vivo foi encontrado na costa leste da África do Sul, em 25 de dezembro de 1938. Naquela época, já se conheciam cerca de 120 espécies de *Coelacanthiformes* que eram considerados fósseis indicadores, ou seja, indicando a idade da rocha onde tinham sido encontrados. Todos esses peixes se encontravam extintos desde o período Cretáceo. Sua aparição na série Blame!, no volume sete apenas retrata, que devido ao acúmulo de tempo percorrido desde a existência do ser humano até a sua procura por Net Gene Terminal, dá ao Celacanto um ar de ser o único capaz de possuir estes genes por ser bem antigo ou pré-histórico.



• Figura 38 - Celacanto



• Figura 39 - Celacanto e Dhomochevsky



- Figura 40 - Em ambas as imagens são notáveis a aparição do peixe, mostrando pela sua fisionomia um animal pré-histórico estando vivo em um aquário.

3.4.7 Cópias ou referências?

Devido ao conhecimento vasto que Tsutomu Nihei possui, e as suas experiências como amante da arte e por suas noções de proporção e perspectiva em seus desenhos, fica no ar que mesmo utilizando estes autores como referências em seus projetos, existiram também a possibilidade de cópias de obras desses autores fazendo de Nihei um plagiador?

Nossa sociedade, já caminha para este contexto estilizado por Nihei, já que as grandes metrópoles e demais nichos sociais transformam a paisagem em uma selva de pedra e por suas mecanizações que estão substituindo aos poucos o ser humano, torna a FC (ficção científica) um veículo de comunicação e de interatividade.

A herança do romantismo na FC se manifesta e se apresenta principalmente através da idéia de utopia, da nostalgia de se retornar aos valores perdidos; pela estetização do presente; pela rejeição e euforia em relação à modernidade e, principalmente, idéia de mecanização do mundo e das relações puramente utilitárias entre os seres humanos. “Os românticos estão também obcecados pelo terror de uma mecanização do próprio ser humano” (LOWY; Sayre, 1995, apud AMARAL, 2006, p 5)

Amaral complementa:

...Esse universo não-racional se manifesta em um imaginário pulsional no qual a FC é um revelador dos tempos por mostrar que as relações entre o homem e a máquina não são neutras, mas sim estão inseridas na vida cotidiana de forma que desorienta o ser humano, causando uma certa obsessão.(AMARAL, 2006, p 6)

Esta compulsão do ser humano em otimizar seus trabalhos fazem crer que devido ao desempenho da máquina, faz dela uma forma viva de realizações de sonhos e previsão do futuro.

O universo criado por Nihei mostra a cidade toda “organizada” mesmo pela sua grandeza em suas construções desordenadas em um emaranhado de prédios e edifícios sem fim. Seu personagem principal – Killy anda sozinho por esta Megaestrutura a procura de pessoas que possuam o Net Gene Terminal para assim ter a certeza que nenhuma invasão a NetSphere será feita.

É nesse contexto de personagens perdidos em um emaranhado de provas e pistas sobre suas identidades que o cenário da cidade adquire uma grande importância tanto por sua arquitetura monstruosa como por suas artérias sombrias nas quais habitam distintas raças, classes sociais e tribos urbanas. Cidade em que há caos controlado, governos paralelos e multinacionais dominantes. (AMARAL Adriana 2004)

E nesse contexto que Blame! reina pelos seus personagens em uma cidade caótica, escura e tenebrosa. Seres que antigamente eram humanos tornam-se ciborgs ou em um estágio mais avançado, seres de silício, imbuídos de inteligência artificial que instauram o caos querendo tomar o controle da situação. O vislumbre de uma paisagem limpa e vazia só pode ser feita por uma conexão perfeita sem que alguma proteção não o extermine durante esta perigosa transmissão.

Se analisarmos a cidade como elemento integrante da vida como pensavam os decadentistas, veremos que a metrópole e o desenvolvimento tecnológico caminham lado a lado. É por isso que, à medida que ela vai crescendo e se desenvolvendo, mesmo que de forma desordenada, sua importância vai aumentando exponencialmente dentro da FC.

Devido à natureza humana em querer sobreviver utilizando as ferramentas e instrumentos por ela produzidos, muitos são os suportes desenvolvidos para que a sua produção e interação ocorram de forma direta e eficaz.

Estas referências que foram utilizadas para a compreensão da série *Blame!* nos diz respeito de que, sem estes autores, artistas e arquitetos dificilmente Nihei poderia desenvolver algo tão grandioso, que fizesse dele um dos únicos capazes de traduzir de forma tão inteligente o movimento e estilo *cyberpunk*, que hoje em dia se alastra pelos meios de comunicação.

Mais uma vez está em prova o poder da internet de disseminar informações. Não há previsão de quando essa série poderá ser publicada no Brasil. Os usuários em seus computadores plugados na rede mundial podem atravessar para o outro lado do mundo utilizando apenas alguns cliques e assim realizar o sonho daqueles que nunca poderão ter a oportunidade de conhecer este trabalho que a cada dia nos revela segredos e mistérios onde a existência humana tornou-se raro e algo muito precioso.

Os estilos utilizados pelos artistas plásticos, roteiristas e arquitetos nos mostram o outro lado do ser humano onde os seus pesadelos ou sonhos sendo obscuros ou claros, podem nos induzir a uma experiência única na qual a nossa mente não terá limites para desenvolver projetos e possibilidades de um futuro melhor.

O que Tsutomu Nihei fez e que deixou a série *Blame!* tão instigante foi a utilização de cenários grandiosos. Por conhecer muito de arquitetura e mexendo com o âmago dos ser humano, a preocupação com sua extinção, em função do processo evolutivo das máquinas e da tecnologia. Suas idéias põem em cheque o que temos de mais valioso, que é a terra e na sua visão, esta terra agora tornou-se apenas uma hospedeira para a expansão da cidade que cresce aleatoriamente imbuída de inteligência artificial engolindo tudo em sua volta.

4. CONCLUSÃO

Todo processo evolutivo das técnicas e instrumentos para o engajamento de uma transformação que potencializa as nossas vidas, será um benefício bem vindo por constituir uma melhoria na produção. Estamos regrados a um sistema onde as máquinas aos poucos estão tomando as rédeas deste sistema pela otimização e aceleração do processo do trabalho, onde a mão-de-obra humana está sendo descartada por não acompanhar a velocidade dessa produção onde os primeiros inventores terão um lugar ao sol.

Esta visão futurística e caótica da velocidade da informação e mecanização trazem uma gama de opções de escolhas e veículos onde ela pode ser observada, tocada, caso haja uma interação.

A Indústria Cultural impõe uma manipulação, onde a informação pode ser utilizada como veículo de consumo fazendo dela um instrumento em função do poder e da alienação. Por estes motivos, são muitas as técnicas utilizadas para que a informação seja um bem maior e acessível a todas as camadas sociais, possibilitando romper com a estrutura da Indústria Cultural.

A internet ainda que recente, coloca em prova que qualquer usuário mesmo com um mínimo de conhecimento pode controlar e manipular uma informação desde que haja uma interação e curiosidade para aqueles que buscam dentro da rede mundial de computadores. Por este motivo as previsões de um futuro controlado por máquinas e computadores fazem de nós usuários reféns algumas vezes ao considerarmos o domínio das máquinas sobre as formas do viver ao aproximarmos de um continente maior de informações.

Muitos são os autores e desenhistas que tentam de alguma forma representar o nosso mundo através destes distúrbios racionais dentre outros, proliferando em seus suportes uma visão caótica e sombria a partir do processo evolutivo que a empreendendo em termos de estruturas e poder, que criam muitas vezes no imaginário humano uma realidade distorcida e distópica.

A cidade torna-se palco das mais diversas transformações devido ao avanço tecnológico ao introduzir a sociedade em um novo patamar que é a existência da máquina em nossas vidas. Este crescimento acelerado nos permite criar os mais diversos raciocínios vindos da industrialização, tornando-o soberano perante seus consumidores.

Desenhos, filmes, jogos, histórias em quadrinhos e mangás (quadrinhos japoneses) são suportes para a criação desse movimento onde a sua influência esta na ficção científica e em artistas plásticos e arquitetos modernos que procuram uma nova forma de mostrar ao mundo seus projetos arrojados e sofisticados, fazendo uma previsão de uma sociedade pós-moderna em seu caráter futurístico.

O movimento *cyberpunk* se encaixa neste contexto por carregar em sua bagagem a ficção científica que permite uma releitura, onde grandes arranha-céus, cidades caóticas sem a existência de luz solar e máquinas, terão a grande chance de triunfar sobre o ser humano.

É nessa visão obscura e em seu contexto que partimos pela cibercultura, navegamos pelo ciberespaço e somos concebidos por uma sociedade onde cada vez mais a máquina procura organizar nossos espaços e conteúdos.

REFERÊNCIAS

ADORNO, Theodor W. A Indústria Cultural. In: COHN, Gabriel (org) **Comunicação e Indústria Cultural**. 5.ed. São Paulo: T.A Queiroz, 1987 p. 287-295

Apud - COHN, Gabriel. **Comunicação e Indústria Cultural**. 5.ed. São Paulo: T.A Queiroz, 1987. Serie 2 – Ciências Sociais. – Fragmentos do texto por THEODOR, W Adorno. A Indústria Cultural.

LEMOS, André. **Cibercultura, tecnologia e vida social na cultura contemporânea**. 2. ed. Porto Alegre: Sulina, 2004.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Ed. 34, 1999.

SANTAELLA, Lucia. **Culturas e artes do pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura**. São Paulo: Paulus, 2003.

CYBERPUNK COMO ALQUIMISTA MODERNO

<http://www.rizoma.net/interna.php?id=143&secao=ocultura>

FICÇÃO CIENTÍFICA CYBERPUNK – O IMAGINÁRIO DA CIBERCULTURA

<http://www.comciencia.br/reportagens/2004/10/11.shtml>

Lemos, André - Cyberpunk, a ficção científica contemporânea. 10/10/2004

Acessado: 30/11/2007

<http://www.comciencia.br/reportagens/2004/10/03.shtml>

AMARAL, Adriana. A METROPOLE E TRIUNFO DISTÓPICO – A cidade como útero necrosado na ficção científica. 19/08/2006

http://www.intexto.ufrgs.br/adriana_amaral_art.html

Acessado: 25/11/2007

AMARAL, Adriana. ESPECTROS DA FICÇÃO CIENTÍFICA. A herança sobrenatural do gótico no cyberpunk. Maio de 2004.

<http://www.versoereverso.unisinos.br/index.php?e=2&s=9&a=15>

Web 2.0

<http://www1.folha.uol.com.br/folha/informatica/ult124u20173.shtml>

Galeria de arte gótica.

<http://www.darklinks.com/darkart.html>

H.R Giger

<http://www.odarainternet.com.br/supers/artes/giger.htm>

<http://lagrimapsicodelica.blogspot.com/2007/02/hrgiger.html>

<http://www.planetaneuws.com/produto/L/56635/hr-giger-arh--hr-ginger.html>

<http://giger.pp.ru/giger/12index.shtml>

Asimov.

http://pt.wikipedia.org/wiki/Isaac_Asimov

resenha eu, robô.

<http://www.rederpg.com.br/portal/modules/news/print.php?storyid=1824>

<http://www.rederpg.com.br/portal/modules/news/article.php?storyid=1774>

Antonio Sant'Elia

http://pt.wikipedia.org/wiki/Antonio_Sant'Elia

Giovanni Piranesi

http://pt.wikipedia.org/wiki/Giovanni_Battista_Piranesi

M. C Escher

http://pt.wikipedia.org/wiki/M._C._Escher

Zdzislaw Beksinski

http://www.gnosis.art.pl/iluminatornia/sztuka_o_inspiracji/zdzislaw_beksinski/zdzislaw_beksinski.htm

Ddmochowski Gallery

<http://www.dmochowiskigallery.net/news.php?lang=e>

ANEXO

Abaixo uma lista dos trabalhos realizados por Nihei.

Abara
Abba
Biomega
Blame!
Blame!²
Digimortal
Bitch's Life
Blame Academy
Blame! And son on
Dead Heads
Halo Graphic Novel
Net Sphere Enginner
Noise
Wolverine Snikt!
Winged Armor Suzumega
Zeb Noid
Blame!² - em andamento

Blame! #01 (1998/06) [ISBN 4-06-314182-9](#)
Blame! #02 (1998/12) [ISBN 4-06-314194-2](#)
Blame! #03 (1999/08) [ISBN 4-06-314218-3](#)
Blame! #04 (2000/03) [ISBN 4-06-314235-3](#)
Blame! #05 (2000/09) [ISBN 4-06-314251-5](#)
Blame! #06 (2001/03) [ISBN 4-06-314263-9](#)
Blame! #07 (2001/10) [ISBN 4-06-314277-9](#)
Blame! #08 (2002/04) [ISBN 4-06-314289-2](#)
Blame! #09 (2002/12) [ISBN 4-06-314310-4](#)
Blame! #10 (2003/09) [ISBN 4-06-314328-7](#)